

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-325975

(P2002-325975A)

(43) 公開日 平成14年11月12日 (2002. 11. 12)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード <sup>*</sup> (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
13/00		13/00	E
13/10		13/10	
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z

審査請求 有 請求項の数10 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2001-133451 (P2001-133451)

(22) 出願日 平成13年4月27日 (2001. 4. 27)

(71) 出願人 598138501

株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

大阪市北区梅田2丁目5番25号

(72) 発明者 後藤 克宏

大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社  
ケイシーイーオー内

(72) 発明者 中山 法夫

大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社  
ケイシーイーオー内

(74) 代理人 100067828

弁理士 小谷 悦司 (外2名)

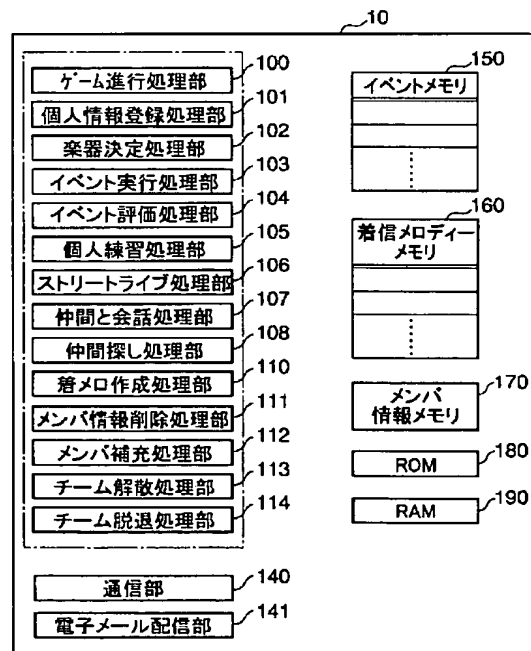
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームサーバ、ネットゲーム進行制御プログラム及びネットゲーム進行制御方法

(57) 【要約】

【課題】 チーム内のメンバを同じゲーム意図を有するプレイヤーに入れ替える。

【解決手段】 端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメンバ情報メモリ170に記憶する仲間探し処理部108と、チーム内の端末装置からのチーム内の他の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、各端末装置からの応答に基づいて端末装置の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除するメンバ情報削除処理部111と、チーム内の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの応答に基づいてメンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、選定された端末装置をメンバ情報メモリ170に記憶するメンバ補充処理部112とを備える。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ネットワークを介して複数の端末装置との間で情報の授受を行うゲームサーバであって、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、

前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段とを備えることを特徴とするゲームサーバ。

【請求項2】 前記チーム内の他の端末装置のゲーム履歴を参照することを可能とする参照手段を備えたことを特徴とする請求項1記載のゲームサーバ。

【請求項3】 前記メンバ情報削除手段は、メンバ削除要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴とする請求項1又は2記載のゲームサーバ。

【請求項4】 前記メンバ補充手段は、メンバ補充要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴とする請求項1又は2記載のゲームサーバ。

【請求項5】 前記判定の結果を前記チーム内の端末装置に電子メールで配信する電子メール配信手段を備えたことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項6】 前記加入条件は、選択可能に予め複数準備されていることを特徴とする請求項1～5のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項7】 前記メンバ補充手段は、メンバ情報削除手段によって削除された1の端末装置が選定されることを禁止することを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項8】 1のチームを編成する端末装置に対してそれぞれ異なる役割が割り当てられていることを特徴とする請求項1～7のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項9】 ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間で情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームが進行されるゲームサーバを、

3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置に

についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段として機能させることを特徴とするゲーム進行制御プログラム。

【請求項10】 ネットワークを介してゲームサーバと複数の端末装置との間で情報の授受を行うネットゲーム進行制御方法であって、

3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶する第1のステップと、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除する第2のステップと、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶する第3のステップとを備えることを特徴とするネットゲーム進行制御方法。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ネットワークを介して行うネットゲームの技術に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、インターネット上のサイトには簡易なゲームを配信可能なサイトもあり、携帯電話機などの端末装置からこのゲームサイト（ゲームサーバ）にアクセスすることでゲームを楽しむ事ができる、ネットゲームが知られている。

【0003】ネットゲームには、ゲームサーバの処理によりチーム編成してチーム単位でゲームを行う種類のものがある。このようなネットゲームとして、ネットワーク上に設けられたゲームサーバと、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間でゲームに関連する情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームを進行するものがある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら上記のネ

ットゲームでは、一旦編成されたチームはそのメンバを自由に変更することができないものであり、様々な意図を持ったプレイヤーがチーム内に存在する場合でも、あるいは能力値の低いプレイヤーがチーム内に存在する場合でも、ある一定期間のゲームが終了するまでは共にゲームを進行しなければならないこととなり、興趣性に欠けるものであった。

【0005】本発明は、上記の問題を解決するためになされたもので、所定数の端末装置で構成されるチーム毎に進行されるネットゲームにおいて、プレイヤーの入れ替えを可能にするゲームサーバ、ネットゲーム進行制御プログラム及びネットゲーム進行制御方法を提供することを目的とするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載の発明は、ネットワークを介して複数の端末装置との間で情報の授受を行うゲームサーバであって、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段とを備えることを特徴としている。

【0007】この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の中から3以上の端末装置の特定情報を関連付けることによって1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報が前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ加入要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ加入要求に対する各端末装置からの応答に基づいて前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置が該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異

なるプレイヤー、あるいは能力値の低いプレイヤーをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いメンバを該チームに加入させることが可能となる。

【0008】請求項2に記載の発明は、前記チーム内の他の端末装置のゲーム履歴を参照することを可能とする参照手段を備えたことを特徴としている。

【0009】この構成によれば、プレイヤーはチーム内の他のメンバのゲーム履歴、例えばゲーム内において各プレイヤーに割り当てられた能力値を参照することが可能となる。

【0010】請求項3に記載の発明は、前記メンバ情報削除手段は、メンバ削除要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴としている。

【0011】この構成によれば、前記メンバ削除要求を承認するか否かの判定が多数決の原理に基づいて行われるため、メンバ削除の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることが可能となる。

【0012】請求項4に記載の発明は、前記メンバ補充手段は、メンバ補充要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴としている。

【0013】この構成によれば、メンバ補充要求を承認するか否かの判定が多数決の原理に基づいて行われるため、メンバ補充の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることが可能となる。

【0014】請求項5に記載の発明は、前記判定の結果を前記チーム内の端末装置に電子メールで配信する電子メール配信手段を備えたことを特徴としている。

【0015】この構成によれば、前記承認の判定の結果をチーム内の端末装置に対して電子メールで配信することが可能となる。

【0016】請求項6に記載の発明は、前記加入条件は、選択可能に予め複数準備されていることを特徴としている。

【0017】この構成によれば、前記メンバ加入要求は、複数の加入条件の中から1の選択を受け付けることによって、該選択された加入条件が付加されるため、プレイヤーが所望するメンバをチームに加入させることが可能となる。

【0018】請求項7に記載の発明は、前記メンバ補充手段は、メンバ情報削除手段によって削除された1の端末装置が選定されることを禁止することを特徴としている。

【0019】この構成によれば、メンバ情報削除手段によって削除された1の端末装置が選定されることを禁止するため、削除された端末装置が再び同一チームに加入することがなくなる。

【0020】請求項8に記載の発明は、1のチームを構成する端末装置に対してそれぞれ異なる役割が割り当てられていることを特徴としている。

10

20

30

40

50

【0021】この構成によれば、それぞれの端末装置には役割が割り当てられ、1チームは所定数の役割の異なる端末装置で構成されるため、同一の役割の端末装置が同一チーム内に存在することがなくなる。

【0022】請求項9に記載の発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間で情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームが進行されるゲームサーバを、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段として機能させることを特徴としている。

【0023】この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の内から3以上の端末装置の特定情報を関連付けることによって1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報が前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ加入要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ加入要求に対する各端末装置からの応答に基づいて前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置が該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異なるプレイヤー、あるいは能力値の低いプレイヤーをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いメンバを該チームに加入させることが可能となる。

【0024】請求項10に記載の発明は、ネットワークを介してゲームサーバと複数の端末装置との間で情報の授受を行うネットゲーム進行制御方法であって、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメ

モリに記憶する第1のステップと、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除する第2のステップと、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶する第3のステップとを備えることを特徴としている。

【0025】この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の内から3以上の端末装置の特定情報を関連付けることによって1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報が前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ加入要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ加入要求に対する各端末装置からの応答に基づいて前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置が該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異なるプレイヤー、あるいは能力値の低いプレイヤーをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いプレイヤーを該チームに加入させることが可能となる。

【0026】

【発明の実施の形態】図1は本発明に係るネットゲーム進行制御プログラムが実行されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。ネットゲームは、ネットワークであるインターネット上に配設されているゲーム(WWW)サーバ1、端末装置としての移動体通信機であって、その一例としての携帯電話機2、会員情報などのデータを格納するデータベースサーバ3、携帯電話機2とインターネットとの接続を仲介する移動体通信業者のネットワークセンタ4で構成されている。また、ネットワークセンタ4'は他の移動体通信業者であり、携帯電話機2'とインターネットとの接続を仲介するものである。なお、ゲームサーバ1とデータベースサーバ3とは本実施形態では別々の筐体としているが1つの筐体と

してもよい。

【0027】ゲームサーバ1は、インターネット上に設けられた多数のサーバのうちの所定のサーバ（例えば、本システムを稼働する業者が契約しているプロバイダが運営するサーバ）で、図2に示すサーバ側ゲーム装置としての着信メロディー取得ゲーム装置10を備える。この着信メロディー取得ゲーム装置10は内部に着信メロディー取得ゲームのためのハードウェア及びソフトウェアを備えている。また、自身のアドレスの格納部やプレイヤーから送信されるメールアドレスデータ等の一時的な格納部を有している。

【0028】データベースサーバ3は、ゲームに使用する会員の個人情報等のデータの管理を行うサーバであり、各種のデータの格納やデータの検索等を行う。会員のデータは、会員の所有する携帯電話機2のメールアドレスと、後述する個人情報入力画面400から入力される会員の「ニックネーム」、「性別」、「好きな音楽のジャンル」、「住所」、「年齢」等の個人情報と、後述するパート選択画面410から入力されるパート選択情報と、主に後述する着メロ作成処理部110によって会員に提供される着信メロディーのデータを決定する目的で管理される「リズム感」、「音感」、「持久力」等の個人評価パラメータの値と、後述するメニュー画面で選択される活動項目の実行可否の判断基準となる「体力」の値等で構成されている。

【0029】図2は、着信メロディー取得ゲーム装置10の機能構成図である。着信メロディー取得ゲーム装置10は、ゲームの進行を制御するゲーム進行処理部100と、携帯電話機2を使用してゲームを行うプレイヤーの個人情報の会員登録処理を行う個人情報登録処理部101と、チームとしてのバンドにおけるプレイヤーの役割（パート）を決定する楽器決定処理部102と、イベントメモリ150から所定のイベントを読み出してイベントを実行させるイベント実行処理部103と、実行されたイベントの結果を評価して会員登録されたプレイヤーの個人評価パラメータを更新するイベント評価部104と、チームとしてのバンドを構成する仲間を検索する仲間探し処理部108と、イベントの評価結果としてのプレイヤーの個人評価パラメータに基づき着信メロディーメモリ160から着信メロディーを選択して読み出し編曲する処理を行う着メロ作成処理部110と、削除承認応答を受けてメンバ情報メモリ170から携帯電話機2の特定情報を削除するメンバ情報削除処理部111と、加入承認応答を受けてメンバ情報メモリ170に携帯電話機2の特定情報を登録するメンバ補充処理部112と、解散承認応答を受けてメンバ情報メモリ170に登録されているチーム内の全ての携帯電話機2の特定情報を削除するチーム解散処理部113と、携帯電話機2からの脱退要求を受けて該携帯電話機2をメンバ情報メモリ170から削除するチーム脱退処理部114と、イベント

用として準備された画像データ及びテキストデータとゲーム進行上必要な画面の画像データ及びテキストデータとを格納するイベントメモリ150と、ランク付けされた複数の着信メロディーのデータを格納する着信メロディーメモリ160と、携帯電話機2に対応付けられた特定情報を所定数毎に関連付けることで1のチームとして記憶するメンバ情報メモリ170と、ゲームプログラム等を格納するROM180と、処理データを一時的に記憶するRAM190とを備えている。

【0030】通信部140は、各プレイヤーが所有する携帯電話機2とサーバ1とのデータ通信を行わせ、携帯電話機2に所要の画像や文字データを含む各種ゲーム画面を配信してモニタに導くと共に携帯電話機2からの送信内容の受信を行う。また、着メロ作成処理部110で作成された着信メロディーデータをプレイヤーに対して配信する。

【0031】電子メール配信部141は、ゲーム進行上の報知情報を各プレイヤーの携帯電話機2に電子メールで配信する処理を行う。また、電子メール配信部141は複数の端末装置に対して同時に同じ内容のメールを配信することも可能である。

【0032】なお、個人情報登録処理部101から着メロ作成処理部110までの処理の内容については図8から図21を使用し、メンバ情報削除処理部111からチーム脱退処理部114までの処理の内容については図22から図39を使用して後述する。

【0033】また、仲間探し処理部108はメンバ情報記憶手段として機能し、メンバ情報削除処理部111はメンバ情報削除手段として機能し、メンバ補充処理部112はメンバ補充手段として機能し、電子メール配信部141は電子メール配信手段として機能し、メンバ情報メモリ170はメモリとして機能するものである。

【0034】図3は、携帯電話機2のブロック図を示すもので、特に、本発明に必要な機能のみを抽出して説明する。携帯電話機2は各部を統括して制御するコンピュータからなる制御部20を備えると共に、この制御部20は、操作部材としてのキー群201、モニタ202に表示される画像データを記憶するVRAM202a、アンテナ203、入力データや処理データを一時的に保存するRAM204及び制御プログラムなどを記憶したROM205と接続されて構成されている。

【0035】キー群201は電話番号入力用のテンキー、モニタ202に表示されるカーソルの移動や意思決定用の機能キー及び回線オンオフ用キー等を有する。また機能キーの設定に応じてテンキーを用いて文字入力が可能に構成され、これによりメールアドレスの入力、メールアドレスの入力が可能に構成されている。

【0036】VRAM202aは液晶表示装置等から構成されるモニタ202に表示する画面を一時的に記憶するもので、VRAM202aに書き込まれた内容を所定

の周期で繰り返しモニタ202に読み出して表示することで、残像現象によって静止画として視認し得るようにするものである。

【0037】制御部20を構成する表示処理部206～送受信制御部208について説明する。表示処理部206は入力操作の確認の表示、各種の入力ガイド画面の表示や着信メロディー取得ゲーム装置10側から送信されてきた画像データをモニタに表示させるものである。また、メールの内容を表示させたりするものである。この表示処理部206は少なくとも1画面分以上の画像データを記憶する容量を有し、例えばモニタ202に画像の一部しか表示されない態様では、キー群201の特定キーの操作に応じて画像を上下等にスクロール処理させるようにして、画像全体を見られるように手当てしている。キー入力処理部207は、キー群201の操作に応じた情報を作成するものである。

【0038】送受信制御部208は無線公衆回線からの着信、送信の回線制御及び音声データの送受信の他、インターネットを経由するなどして用いられる電子メールにおけるデータ送受信を処理するもので、送受信データはアンテナ206を介して授受される。携帯電話機2で送受される画像データは例えばGIF形式で圧縮された後、パケットで通信される。

【0039】ここで本発明が適用されるゲームの基本ゲーム手順を説明すると、プレイヤーは携帯電話機2からゲームサーバ1にアクセスし、ゲームサーバ1の着信メロディー取得ゲーム装置10からゲームデータとしてのゲーム画像、その他各種の画像情報（画像情報というときは、イメージデータ及びテキストデータの少なくとも一方から構成される）をプレイヤーの携帯電話機2に配信を受け、その画像が携帯電話機2のモニタ202に表示される。プレイヤーがモニタ202に表示された画像中の指示（本実施形態では多肢選択式の設問の設問番号等）で応答する要領でゲームが進行するようになっている。応答データ（番号データ）は着信メロディー取得ゲーム装置10側にゲームデータとして伝送され、該データに応じてゲーム処理としての所定の評価処理が実行され、プレイヤーの個人評価パラメータが更新される。かかる送受信と評価処理を所定回数繰り返すことを通して、最終的にプレイヤーの個人評価パラメータとして評価結果が決定される。そして、個人評価パラメータに応じて、着信メロディーが決定され、ネットワークを介してプレイヤーの携帯電話機2に配信される。

【0040】図4～図7は着信メロディー取得ゲームの手順を示すフローチャートである。図4は、ゲーム全体の大まかな手順を示すフローチャートである。まず、最長20日間の一人で活動する期間中に、チーム（ここでは、音楽のバンド）の構成する仲間を探す「仲間探し」等のゲームが行われる（ST1）。ゲームを始めて20日以内にバンド仲間が見つからない場合は、その時点で

のプレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST3）。

【0041】ゲームを始めて20日以内にバンド仲間が見つかり、チームが編成された場合は、10日間のアマチュアバンド活動期間となる。このアマチュアバンド活動期間中は、後述する「バンド練習」等のゲームが行なわれる。「バンド練習」とは、チーム（バンド）を構成するメンバー全員の協力で実行するチームイベントが発生し、チームとしてのバンドを構成するメンバー全員の回答結果が総合的に評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新されるゲームである（ST5）。10日間のアマチュアバンド活動期間が経過するとプレイヤーの個人評価パラメータのひとつである「知名度」の値が評価され、所定の値未満である場合には、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST7）。

【0042】10日間のアマチュアバンド活動期間が経過して、プレイヤーの個人評価パラメータのひとつである「知名度」の値が評価され、所定の値以上である場合には、7日間のメジャーバンド活動期間となる。このメジャーバンド活動期間中は、前述の「バンド練習」等のゲームが行なわれる（ST9）。7日間のメジャーバンド活動期間が経過すると、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST11）。

【0043】図5は、一人で活動する期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。ゲームを開始する前に、まず、会員登録が個人情報の入力によって行われる（ST13）。そして、チームとしてのバンドを構成するためにプレイヤーによってバンドを構成するパートが選択される（ST15）。ここでは、バンドは、例えば「ボーカル」、「ギター」、「ベース」、「ドラム」の4つのパートから構成されているものとする。パートの選択が完了するとゲームが開始される。

【0044】ゲームが開始されると、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される（ST17）。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される（ST21）。また、プレイヤーは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択して実行することができる（ST19）。ここで、「体力」は数値で管理されており、活動の種類と実行する時間とで消耗する「体力」が計算される。また、例えば「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される（ST21）。また、プレイヤーはバンド仲間を探す「仲間探し」を行うことができる（ST19）。「仲間

探し」を実行した結果、仲間が見つかってバンド（チーム）が編成されるとアマチュアバンドとしての活動が開始される（ST27）。以上に述べた一人で活動する期間中のゲームは、会員登録から最長20日間繰り返し実施することができる。最長20日間の期間内にバンド仲間が見つからない場合は、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0045】図6は、アマチュアバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。まず、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される（ST29）。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される（ST33）。イベントの中にはバンドの全員が協力して実行するチームイベント（バンド練習）が含まれている。チームイベントの実行結果は、チーム全体として評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される。

【0046】また、プレイヤーは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択して実行することができる（ST31）。ここで、「体力」は数値で管理されており、活動の種類と実行する時間とで消耗する「体力」が計算される。例えば、「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される（ST33）。プレイヤーの個人評価パラメータのひとつである「知名度」が所定の値以上になるとメジャーバンドとしての活動が開始される（ST39）。

【0047】以上に述べたアマチュアバンド活動期間中のゲームは、アマチュアバンド活動開始から最長10日間繰り返し実施することができる。最長10日間の期間内で個人評価パラメータのひとつである「知名度」が所定の値以上にならない場合は、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0048】図7は、メジャーバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。まず、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される（ST41）。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される（ST45）。イベントの中にはバンドの全員が協力して実行するチームイベントが含まれている。チームイベント（バンド練習）の実行結果は、チーム全体として評価され、プレイヤーの個人評価パラメータの値が更新される。

【0049】また、プレイヤーは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」等の活動を選択して実行することができる（ST43）。ここで、「体力」は数値で管

理されており、行動の種類と実行する時間とによって消耗する「体力」が計算される。例えば、「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤーの個人評価パラメータが更新される（ST45）。

【0050】以上に述べたメジャーバンド活動期間中のゲームは、メジャーバンド活動開始から7日間繰り返し実施することができる。7日間が経過すると、プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST49）。

【0051】図8は、プレイヤーが会員登録を行う場合に表示される個人情報入力画面の画面図の一例である。プレイヤーが携帯電話機2からゲームサーバ1にアクセスして本着信メロディー取得ゲームを開始しようとする、個人情報登録処理部101によって個人情報入力画面400のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0052】個人情報入力画面400は、入力に関するガイダンスを表示するガイダンス表示部401と、ゲーム開始後の会員登録された携帯電話機2を認識する呼び名であるニックネームが入力されるニックネーム入力部402と、性別が選択して入力される性別入力部403と、好きな音楽のジャンルが「J-POPS」、「ロック」、「R&B」、「テクノ」、「演歌」から選択して入力される音楽ジャンル入力部404と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤーの住んでいる都道府県が選択して入力される住所入力部405と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤーの年齢が入力される年齢入力部406と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤーからの自己PRが入力される自己PR入力部407と、ゲームを実行する際に画像を携帯電話機2に表示するかどうかの選択が入力される画像表示入力部408と、入力完了時に押下されるOKボタン409とから構成されている。

【0053】プレイヤーが携帯電話機2に表示された個人情報入力画面400への入力を完了し、OKボタン409を押下すると、入力された個人情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、個人情報登録処理部101によってゲームサーバ1からデータベースサーバ3に伝送されて格納される。個人情報入力画面400から入力された個人情報は、少なくとも当該プレイヤーがゲームを終了する迄、データベースサーバ3に格納されている。

【0054】図9は、プレイヤーが会員登録を行った後、チームとしてのバンドにおけるプレイヤーのパートを入力する際に表示されるパート選択画面の画面図の一例である。プレイヤーが個人情報入力画面400での入力を完了し、ゲームサーバ1に送信されると、楽器決定処理部102によってパート選択画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示さ

10

20

30

40

50

れる。

【0055】パート選択画面410は、パート選択を表現する画像を表示する画像表示部411と、入力に関するガイダンスを表示するガイダンス表示部412と、第1希望のパートが「ボーカル」、「ギター」、「ベース」、「ドラム」の4つのパートから選択して入力される第1希望入力部413と、第2希望のパートが前記4つのパートから選択して入力される第2希望入力部414と、第3希望のパートが前記4つのパートから選択して入力される第3希望入力部415と、入力完了時に押下されるOKボタン416とから構成されている。

【0056】プレイヤーが携帯電話機2に表示されたパート選択画面410の入力を完了し、OKボタン416が押下されると、入力されたパート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、楽器決定処理部102によってゲームサーバ1からデータベースサーバ3に伝送されて格納される。パート選択画面410から入力されたパート選択情報は、前記個人情報と同様に少なくとも当該プレイヤーがゲームを終了する迄、データベースサーバ3に格納されている。また、パート選択画面410の入力が完了し、OKボタン416が押下され、入力されたパート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始される。

【0057】図10は、パート選択画面410の入力が完了した後、ゲームが開始され、イベントが実行された際に表示されるイベント表示画面の画面図の一例である。ゲームは一人で活動する期間中のゲームから始まる。パート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始され、イベント実行処理部103によってランダムに選択されたイベントのイベント表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0058】イベント表示画面420は、イベントの内容を表現する画像を表示する画像表示部421と、イベントの内容を表示する内容表示部422と、イベントが実行された結果によってプレイヤーの個人評価パラメータがどのように更新されるかを表示する個人評価パラメータ更新結果表示部423と、イベント内容を確認した後に押下されるOKボタン424とから構成されている。

【0059】プレイヤーが携帯電話機2に表示されたイベント表示画面420の内容の確認を完了し、OKボタン424が押下されると、当該イベントが確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、イベント評価処理部104によってイベントに応じてプレイヤーの個人評価パラメータが更新され、データベースサーバ3に伝送されて格納される。

【0060】図11は、一人で活動する期間中に、プレイヤーによって実行される、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択するメニュー画面の画面図の一例である。一人で活動する期間中にゲームを開始する

と、メニュー画面430（またはイベントが発生している場合はイベント表示画面420）が表示される。パート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始され、最長20日間の一人で活動する期間となり、ゲーム進行処理部100によってメニュー画面430のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0061】メニュー画面430は、一人で活動する期間中であることを表現する画像を表示する画像表示部431と、一人で活動する期間の開始すなわちゲーム開始からの経過日数と一人で活動する期間の残日数とを表示する期間表示部432と、選択可能な活動項目を表示する活動項目表示部434と、活動項目を選択した後に押下されるOKボタン434とから構成されている。なお、アマチュアバンド活動期間中（またはメジャーバンド活動期間中）は、画像表示部にアマチュアバンド活動期間中（またはメジャーバンド活動期間中）であることを表現する画像が表示され、活動項目として、「仲間探し」が削除され「仲間と会話」、「バンドメニュー」が追加されたメニュー画面となる。

【0062】プレイヤーが携帯電話機2に表示されたメニュー画面430から活動項目を選択し、OKボタン434が押下されると、活動項目が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ゲーム進行処理部100によって活動項目に応じた次画面がプレイヤーの携帯電話機2に表示される。

【0063】図12は、プレイヤーによってメニュー画面から活動項目として「個人練習」が選択された時に、プレイヤーの携帯電話機2に表示される個人練習画面の画面図の一例である。活動項目として「個人練習」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、個人練習処理部105によって個人練習画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0064】個人練習画面440は、ゲーム実施日の残りの「体力」を表示する体力表示部441と、個人練習の項目とその項目を実行するために必要な「体力」とを表示する個人練習項目表示部443と、個人練習の項目の選択が完了した時に押下されるOKボタン444とから構成されている。ただし、体力表示部441に表示されたゲーム実施日の残りの「体力」より大きな「体力」を必要とする個人練習項目を選択することはできないものとする。

【0065】プレイヤーが携帯電話機2に表示された個人練習画面440から個人練習の項目を選択し、OKボタン444が押下されると、個人練習項目が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、個人練習処理部105によって個人練習項目に応じた個人練習結果表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に伝送され表示される。



【0066】図13は、プレイヤによって個人練習画面440から個人練習項目として「身だしなみ」が選択された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示される個人練習結果表示画面の画面図の一例である。個人練習項目として「身だしなみ」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、個人練習処理部105によって個人練習結果画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0067】個人練習結果表示画面450は、個人練習項目（ここでは「身だしなみ」）の内容を表現する画像を表示する画像表示部451と、個人練習項目の内容、説明等を表示する説明表示部452と、個人練習項目が実行された結果としてプレイヤの個人評価パラメータがどのように変化したかを表示する個人評価パラメータ表示部453と、プレイヤによって個人練習結果表示画面450の確認が完了した時に押下されるOKボタン454とから構成されている。

【0068】プレイヤが携帯電話機2に表示された個人練習結果表示画面450を確認し、OKボタン454が押下されると、個人練習結果表示画面450が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、個人練習処理部105によって個人練習項目に応じて当該プレイヤの個人評価パラメータが更新されデータベースサーバ3に格納される。以上の処理が完了すると、ゲーム進行処理部100によってメニュー画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤの携帯電話機2に伝送され表示される。

【0069】図14は、プレイヤによってメニュー画面から活動項目として「ストリートライブ」が選択された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示されるストリートライブ画面の画面図の一例である。活動項目として「ストリートライブ」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、ストリートライブ処理部106によってストリートライブ画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0070】ストリートライブ画面460は、ストリートライブのイメージを表現する画像を表示する画像表示部461と、ライブの実施場所を「駅前」、「商店街」、「高架下」、「夜のネオン街」の4箇所から選択する場所選択部462と、ライブの実施時間を「5分」、「15分」、「30分」、「1時間」の4項目から選択する時間選択部463と、ライブの実施場所及び実施時間の選択が完了した時に押下されるOKボタン464と、メニュー画面に戻りたい場合に押下される、戻るボタン465とから構成されている。

【0071】プレイヤが携帯電話機2に表示されたストリートライブ画面460からライブの実施場所及び実施時間を選択し、OKボタン464が押下されると、ライブの実施場所及び実施時間が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ処理部106によ

ってライブの実施場所及び実施時間に応じたストリートライブ決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出されプレイヤの携帯電話機2に伝送され表示される。なお、戻るボタン465が押下された場合は、戻るボタン465が押下されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ処理部106によってメニュー画面がイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0072】図15は、プレイヤによってストリートライブ画面460においてライブの実施場所及び実施時間が選択され、OKボタン464が押下された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示されるストリートライブ決定画面の画面図の一例である。ライブの実施場所及び実施時間が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、ストリートライブ処理部106によってストリートライブ決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0073】ストリートライブ決定画面470は、ストリートライブ画面460において選択されたライブの実施場所及び実施時間を表示する時間場所表示部471と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部472と、ストリートライブ決定画面470の内容がプレイヤによって確認された時に押下されるOKボタン473とから構成されている。

【0074】プレイヤが携帯電話機2に表示されたストリートライブ決定画面470の内容を確認し、OKボタン474が押下されると、ストリートライブ決定画面470の内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ画面470において選択されたストリートライブ実施時間が経過した後、ストリートライブ処理部106によってストリートライブの結果としてプレイヤの個人評価パラメータがどのように更新されたかがメールとしてプレイヤの携帯電話機2に送信される。また、OKボタン474が押下されると、ストリートライブ決定画面470の内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ処理部106によってメニュー画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0075】図16は、一人で活動する期間中にプレイヤによってメニュー画面430から活動項目として「仲間探し」が選択された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示される仲間探し画面の画面図の一例である。活動項目として「仲間探し」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、仲間探し処理部108によって仲間探し画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0076】仲間探し画面480は、仲間探しを表現する画像を表示する画像表示部481と、仲間探しを実施する場所を「駅前」、「商店街」、「高架下」、「夜の

ネオン街」の4箇所から選択する場所選択部482と、仲間探しの場所の選択が完了した時に押下されるOKボタン483と、メニュー画面430に戻りたい場合に押下される、戻るボタン484とから構成されている。

【0077】プレイヤーが携帯電話機2に表示された仲間探し画面480から仲間探しの場所の選択を完了し、OKボタン483が押下されると、仲間探しの場所が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間探し処理部108によって仲間探しの場所に応じた仲間探し決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤーの携帯電話機2に送信され表示される。なお、戻るボタン484が押下された場合は、戻るボタン484が押下されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間探し処理部108によってメニュー画面430のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0078】図17は、プレイヤーによって仲間探し画面480において仲間探しの実施場所が選択され、OKボタン483が押下された時に、プレイヤーの携帯電話機2に表示される仲間探し決定画面の画面図の一例である。仲間探しの実施場所が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、仲間探し処理部108によって仲間探し決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0079】仲間探し決定画面490は、仲間探し画面480において選択された仲間探しの実施場所を表示する場所表示部491と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部492と、仲間探し決定画面490の内容がプレイヤーによって確認された時に押下されるOKボタン493とから構成されている。

【0080】プレイヤーが携帯電話機2に表示された仲間探し決定画面490の内容を確認し、OKボタン493が押下されると、仲間探し決定画面490の内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信される。そして、仲間探し処理部108によって一人で活動中の期間内で所定時間間隔毎に、「仲間探し」を実施中で、且つ、仲間探しの実施場所が同じで、且つ、当該プレイヤーを含めて4人でバンドが結成できる（パート情報の相異なる）他の3人のプレイヤーが検索される。さらに、検索された結果、該当する仲間が見つかった場合には、仲間探し処理部108によってバンドを構成する4人のメンバーの携帯電話機2を特定する特定情報（例えば携帯電話機2を特定する認証ID等）を1のチームとして関連付けてメンバー情報メモリ170に記憶される。そして、「バンド名」、バンドを構成するメンバーのニックネーム及びパート情報等がメールとして当該プレイヤーの携帯電話機2に送信される。一人で活動中の期間内に該当する仲間が見つからなかった場合には、着メロ作成処理部110によって当該プレイヤーの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロデ

ィーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0081】図18は、アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中にチームイベント（バンド練習）が実行された際に表示されるチームイベント表示画面の画面図の一例である。プレイヤーが「仲間探し」を実施し、仲間が見つかって（バンドが結成されて）からゲーム終了までの期間中すなわちアマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中に、イベント実行処理部103によってチームイベントの中からランダムに選択されたチームイベントのチームイベント表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され当該チームを構成する全員の携帯電話機2に送信される。

【0082】チームイベント表示画面500は、チームイベントの内容を表現する画像を表示する画像表示部501と、バンド名を表示するバンド名表示部502と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部503と、イベントの内容であるクイズを表示するクイズ表示部504と、クイズの回答の選択肢を表示する選択肢表示部505と、プレイヤーが選択肢からの選択を完了した後に押下されるOKボタン506とから構成されている。

【0083】クイズ表示部504に表示されるクイズは、ここでは、バンドを構成するメンバーそれぞれの役割を持たせ、メンバー全員の協力で回答を行う形式のクイズである。より具体的には、バンドの構成人数（ここでは4人）と同じ文字数（ここでは、4文字）からなる回答の1文字目から4文字目までを、バンドを構成するメンバーのそれぞれに回答させ、イベント評価処理部104は、その結果として得られる4文字全体が正しいか否かを評価するものである。

【0084】また、本実施形態では、バンドを構成するメンバーのそれぞれに1文字ずつ回答させる場合について説明したが、バンドを構成するメンバーのそれぞれに2文字以上を回答させる形態でもよい。この場合には、バンドの構成人数に回答する文字数を乗じた文字数が全体の回答の文字数となる。更にバンドを構成するメンバーのそれぞれに各パート毎に異なる文字数からなる文字を回答させる形態でも良い。この場合には、各パートに割り当てられた文字数の合計が全体の回答の文字数となる。

【0085】プレイヤーが選択肢表示部505からの選択を完了し、OKボタン504が押下されると、選択肢情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され一次保管される。そして、バンドを構成するメンバー全員が回答を完了する（メンバー全員によってOKボタン504が押下される）と、イベント評価処理部104によってバンドを構成するメンバー全員の回答結果に基づいてプレイヤーの個人評価パラメータの値が更新され、データベースサーバ3に伝送されて格納される。

【0086】図19は、アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中にメニュー画面において

「仲間と会話」が選択されたときに表示される会話入力画面の画面図の一例である。アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中に、プレイヤがメニュー画面において「仲間と会話」を選択すると、仲間と会話処理部107によって会話入力画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、当該プレイヤの携帯電話機2に送信され表示される。

【0087】会話入力画面510は、ガイダンスを表示するガイダンス表示部511と、バンドを構成する仲間へ伝えたいメッセージを入力するメッセージ入力部512と、プレイヤがメッセージの入力を完了した後に押下される、送るボタン513とから構成されている。

【0088】プレイヤがメッセージの入力を完了し、送るボタン513が押下されると、入力されたメッセージ情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間と会話処理部107によってメッセージを入力したプレイヤの属するバンドを構成するメンバ全員（ただしメッセージの入力者は除く）の携帯電話機2へメールとして送信される。

【0089】また、メニュー画面430において「ステータス」が選択された場合、自分のステータス乃至はチーム内の他のメンバのステータスを確認することが可能なステータス画面が表示される。このステータス画面では、プレイヤの「音感」、「リズム感」、「ルックス」等の個人評価パラメータの値が表示され、プレイヤは、他のメンバの能力を確認することが可能となり、このステータスを参照することによって、メンバ削除及びメンバ補充の処理を実行するか否かを決定することができる。

【0090】また、クイズ表示部504で表示されたクイズに対する他のメンバの回答を閲覧可能あるいは電子メールなどで配信することも可能である。

【0091】これにより、他のメンバのゲームに対する考え方などがわかるようになり、メンバ削除及びメンバ補充の処理を実行するか否かを決定することができる。さらに、仲間と会話処理部107によってチーム内の他のプレイヤとメール交換することでも他のメンバのゲームに対する考え方などがわかるようになる。

【0092】図20は、メニュー画面において「着メロ入手」が選択された際に表示される着メロ入手画面の画面図の一例である。プレイヤがメニュー画面において「着メロ入手」を選択すると、着メロ作成処理部110によって着メロ入手画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤの携帯電話機2に送信され表示される。

【0093】着メロ入手画面520は、ガイダンスを表示するガイダンス表示部521と、着信メロディーを入力するか否かの選択を行う選択部522と、前記選択が完了した後に押下されるOKボタン523とから構成されている。

【0094】プレイヤが、「作成する」を選択しOKボタン523が押下されると、着信メロディーを作成することが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、着メロ作成処理部110によって1曲の着信メロディーが選択され着信メロディーメモリ160から当該着信メロディーのデータが読み出され、さらに読み出された着信メロディー（基本メロディーと呼ぶ）に後述する編曲処理が施された後、ゲームサーバ1から携帯電話機2に編曲処理後の着信メロディーのデータが送信される。ここで、着信メロディーの選択は、当該プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて決定され（個人評価パラメータの値が高い程、ランクの高い着信メロディーが選択され）、選択された着信メロディーに施される編曲処理の内容も当該プレイヤの個人評価パラメータに基づいて決定される（個人評価パラメータの値が高い程、編曲の度合いが少ない）ものとする。一方、プレイヤが、「戻る」を選択しOKボタン523が押下されると、メニュー画面に戻ることが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、着メロ作成処理部110によってメニュー画面のデータがイベントメモリ150から読み出されプレイヤの携帯電話機2に送信され表示される。

【0095】図21は、着メロ作成処理部110によって行なわれる編曲処理の一例を示す図である。（a）は基本メロディーであり、（b）はプレイヤの個人評価パラメータの内、「音感」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果であり、（c）はプレイヤの個人評価パラメータの内、「リズム感」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果であり、（d）はプレイヤの個人評価パラメータの内、「持久力」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果である。「音感」の値のみが低い場合は、音程が外れるように編曲され、「リズム感」の値のみが低い場合は音長が外れるように編曲され、「持久力」の値のみが低い場合は、曲が短くなるように編曲される。

【0096】本発明は、上記アマチュアバンド活動期間及びメジャーバンド活動期間において、チームとしてのバンドを構成するメンバの変更をチーム内のプレイヤが提案することによって行うことを可能にするものである。チーム内の携帯電話機2から提案されたメンバ削除要求を受けて、チーム内の他のメンバに対してこのメンバ削除要求が配信され、この配信されたメンバ削除要求に対する応答が例えば「賛成」か「反対」のいずれかを選択することで行われ、多数決の原理に基づいて承認するか否かの判定が行われる。多数決の原理とはチーム内の多数者の意見で前記要求に対する応答の採否を決定するものである。つまり、「賛成」するメンバの数が「反対」するメンバの数を上回る場合、メンバ削除要求が承認されたとみなし、当該メンバをチームから脱退させる。続いて新たなメンバをチームに加えるべく携帯電話機2から提案されたメンバ補充要求を受けて、チーム内

の他のメンバに対してこのメンバ補充要求が配信され、この配信されたメンバ補充要求に対する応答が「賛成」か「反対」のいずれかを選択することで行われ、多数決の原理に基づいて承認するか否かの判定が行われる。つまり、「賛成」するメンバの数が「反対」するメンバの数を上回る場合、チームに未登録のプレイヤーをチームに加入させる。このようにしてチーム内のメンバの入れ替えが行われる。

【0097】図22は、メンバ情報削除処理の手順を示すフローチャートであり、図23は、バンドメニュー画面610で「メンバの不満を訴える」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図24、25、26は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0098】まず、ゲーム進行処理部100によって図23のメインメニュー画面600が表示され、このメインメニュー画面600で「バンドメニュー」が選択されるとバンドメニュー画面（要求項目選択画面）510が表示される。バンドメニュー画面610において「メンバーの不満を訴える」が選択されるとメンバ情報削除処理部111によって削除メンバ選択画面611が携帯電話機2に送信され（ST51）、携帯電話機2のモニタ202に表示される。この削除メンバ選択画面511ではメンバの不満を訴える旨の表示がされる。ここでは、プレイヤーが削除を所望するメンバを選択する項目、例えば「ユーザA（ボーカル）」、「ユーザC（ベース）」、「ユーザD（ドラム）」等が表示され、プレイヤーの選択を受け付ける。ここでいずれかの項目が選択されるとメンバ情報削除処理部111によって決定画面612が送信され（ST52）、モニタ202に表示される。決定画面612は削除メンバ選択画面611において「ユーザA（ボーカル）」が選択された場合に送信される画面であり、ここで「いいえ」が選択されると終了となり、バンドメニュー画面610に戻るることとなる。ここで、「はい」が選択されると決定画面612に表示されている内容を確認する確認画面613がメンバ情報削除処理部111によって携帯電話機2に送信され（ST53）、モニタ202に表示される。続いてメンバ削除要求が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面510に戻るることとなる。ゲームサーバ1はメンバ削除要求を受信すると（ST54でYES）、次回、他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあると（ST55でYES）、それぞれに対して投票画面701（図24）を送信する（ST56）。携帯電話機2のモニタ202に投票画面701が表示され、プレイヤーによって「反対」、「賛成」のいずれかが選択され、ゲームサーバ1は応答情報として受信する（ST57）。ゲームサーバ1において全ての応答情報が受信されると（ST58でYES）、メンバ情報削除処理部111によって可決、否決の判定処理が行われる（ST59）。この判定処理は、「賛成」を選択した携帯電話機

2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認（可決）とみなし（ST60でYES）、この承認応答を受けて、メンバ情報削除処理部111は当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する（ST61）。ステップST60の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず（ST60でNO）、ステップST63に進む。なお、ステップST59の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では「反対」が選択される（承認しない）ように設定されている。そして、電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバに対して判定結果が送信される（ST62）。図25、26は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面702はメンバ削除要求が承認された場合にモニタ202に表示される画面であり、否決画面703はメンバ削除要求が否決された場合にモニタ202に表示される画面である。

【0099】図27は、メンバ補充処理の手順を示すフローチャートであり、図28は、バンドメニュー画面610で「新メンバーを募集」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図29、30、31は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0100】まず、図28のバンドメニュー画面610において「新メンバーを募集する」が選択されると加入条件選択画面621がメンバ補充処理部112によって携帯電話機2に送信され（ST71）、モニタ202に表示される。この加入条件選択画面621では新メンバを募集する旨の表示がされる。ここでは、新メンバに要求する加入条件、例えば「誰でもいい」、「平均レベル3以上の人」、「平均レベル5以上の人」等が表示され、プレイヤーの選択を受け付ける。ここでいずれかの項目が選択されるとメンバ補充処理部112によって決定画面622が送信される（ST72）。決定画面622は加入条件選択画面621において「誰でもいい」が選択された場合に送信される画面であり、ここで「OK」が選択されると決定画面622に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面610に戻るることとなる。ゲームサーバ1はメンバ補充要求を受信すると（ST73でYES）、次回、他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあると（ST74でYES）、それぞれに投票画面711（図29）を送信する（ST75）。携帯電話機2のモニタ202に投票画面711が表示され、プレイヤーは「反対」、「賛成」のいずれかを選択することによって応答し、応答情報はゲームサーバ1に受信される（ST76）。全ての応答情報が受信されると（ST77でYES）、メンバ補充処理部112によって可決、否決の判定処理が行われる（ST78）。「賛成」

を選択した携帯電話機2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認とみなし（ST79でYES）、この承認応答を受けて、メンバ補充処理部111は加入条件を満たす携帯電話機2を選定し、選定された当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170に記憶する（ST80）。なお、ここで加入条件を満たす携帯電話機2が選定される際、メンバ情報削除処理部111でメンバ情報メモリ170の当該チームから削除された携帯電話機2は選定されないようにされている。ステップST79の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず（ST79でNO）、ステップST81に進む。なお、ステップST78の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では、「賛成」、「反対」の数が同数であった場合、予め「反対」が選択される（承認しない）ように設定されている。そして、電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバに対して判定結果が送信される。図30、31は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面712はメンバ補充要求が承認された場合にモニタ202に表示される画面であり、否決画面713は承認されなかった場合にモニタ202に表示される画面である。

【0101】図32は、チーム解散処理の手順を示すフローチャートであり、図33は、バンドメニュー画面610で「解散を持ちかける」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図34、35、36は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0102】まず、図33のバンドメニュー画面610で「解散を持ちかける」が選択されるとチーム解散決定画面631がチーム解散処理部113によって携帯電話機2に送信され（ST91）、モニタ202に表示される。このチーム解散決定画面631ではバンドを解散する旨の表示がされる。ここで「いいえ」が選択されるとバンドメニュー画面610に戻ることもなる。「はい」が選択されるとチーム解散処理部113によって確認画面532が送信され（ST92）、モニタ202に表示される。この確認画面532で「OK」が選択されると、確認画面632に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面610に戻ることもなる。ゲームサーバ1はチーム解散要求を受信すると（ST93でYES）、次回、チーム内の他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあるとそれぞれに投票画面721（図34）を送信する（ST95）。携帯電話機2のモニタ202に投票画面721が表示され、プレイヤは「反対」、「賛成」のいずれかを選択することによって応答し、応答情報がゲームサーバ1に受信される（ST96）。全ての携帯電話機2からの応答が受信されると（ST97

でYES）、チーム解散処理部113によって可決、否決の判定処理が行われる（ST98）。判定処理では、「賛成」を選択した携帯電話機2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認とみなし（ST99でYES）、この承認応答を受けて、チーム解散処理部113はチーム内の全ての携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する（ST100）。ステップST99の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず（ST99でNO）、ステップST101に進む。なお、ステップST98の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では、「賛成」、「反対」の数が同数であった場合、予め「反対」が選択される（承認しない）ように設定されている。そして、判定結果が電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバの携帯電話機2に対して送信される（ST101）。図35、36は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面722はチーム解散要求が承認された場合に表示される画面であり、否決画面723はチーム解散要求が否決された場合に表示される画面である。

【0103】図37は、チーム脱退処理の手順を示すフローチャートであり、図38は、バンドメニュー画面610で「脱退する」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図39は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0104】まず、図38のバンドメニュー画面610において「脱退する」が選択されるとチーム脱退決定画面641がチーム脱退処理部114によって携帯電話機2に送信され（ST111）、このチーム脱退決定画面641では当該プレイヤがバンドを脱退することを確認する旨の表示がされる。ここで「いいえ」が選択されるとバンドメニュー画面610に戻ることもなる。「はい」が選択されると当該プレイヤは現在所属するバンドを脱退することとなり決定画面642がチーム脱退処理部114によって送信される（ST112）。ここで、「OK」が選択されると確認画面642に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に受信され（ST113）、バンドメニュー画面610に戻ることもなる。チーム脱退処理部114は当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する（ST114）。この場合他のメンバに対する応答は行われず、脱退した旨の内容が表示されるメール画面731（図39）が電子メール配信部141によって電子メールでバンド内の他のメンバに対して送信される（ST115）。

【0105】なお、本発明は、以下の態様にも適用可能である。

【0106】（A）本実施形態では、チームとしてバン

ドを構成する場合について説明したが、コーラス、野球、サッカー等のチームを結成するゲームや、その他複数の端末装置を1つのチームとして構成されるゲームにも適用可能である。この場合には、より汎用性の高いネットゲームを提供できる。

【0107】(B)本実施形態では、遊技者の個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーの選択及び着信メロディーの編曲処理を行う場合について説明したが、いずれか一方を行う形態でもよい。着信メロディーの選択のみを行う場合には、編曲処理が不要となる。着信メロディーの編曲処理のみを行う場合には、着信メロディーを格納するメモリの容量を低減可能である。

【0108】(C)本実施形態では、1曲の着信メロディーが提供される場合について説明したが、2曲以上の着信メロディーが提供される形態でもよい。この場合には、遊技者の個人評価パラメータの値に基づいて提供される曲数も変化することが可能となり、ゲームの複雑さが増し、興趣性が向上する。

【0109】(D)本実施形態では、端末装置として移動体通信機、特に携帯電話機2で説明したが、本発明はこれに限定されず、公衆電話、インターネット、電子(E)メール等のネットワーク(有線、無線)に対する通信モデムを備えと共に、モニタやキー操作部を備えたパーソナルコンピュータ等でもよい。パーソナルコンピュータの場合にはJPEG方式等で圧縮された画像情報の送受信が可能となり、ゲームデータの情報量も大量化でき、種々のゲームへの適用性が向上する。

【0110】(E)本実施形態では、プレイヤによる議題の提案は複数の項目を選択することによって行われているが、本発明はこれに限定されず、プレイヤが直接文章を入力する態様でもよい。この場合、ゲームの複雑性が増し、より興趣に富むものとなる。

【0111】

【発明の効果】請求項1に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興趣に富むゲームとなる。

【0112】請求項2に記載の発明によれば、チーム内の他のプレイヤのゲーム履歴を参照することができるので、プレイヤのメンバを削除する際の参考となる。

【0113】請求項3に記載の発明によれば、メンバ削除の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができるため、興趣に富むゲームとなる。

【0114】請求項4に記載の発明によれば、メンバ補充の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができるため、興趣に富むゲームとなる。

【0115】請求項5に記載の発明によれば、承認の判

定の結果がチーム内の端末装置に対して電子メールで配信されるため、プレイヤはメンバ削除要求及びメンバ補充要求の結果を確認することができる。

【0116】請求項6に記載の発明によれば、プレイヤが所望するメンバを加入させることができ、プレイヤの意思が反映されるものとなるため、同じ意図を持ったプレイヤをチームに補充することができ、興趣に富むゲームとなる。

【0117】請求項7に記載の発明によれば、削除された端末装置が再び同一チームに加入することがなくなるため、必ず新たなプレイヤが登録される。

【0118】請求項8に記載の発明によれば、同一の役割の端末装置が同一チーム内に存在することがなくなるため、個々のプレイヤの役割が確立され、興趣に富むゲームとなる。

【0119】請求項9に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興趣に富むゲームとなる。

【0120】請求項10に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興趣に富むゲームとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明が適用されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図2】 着信メロディー取得ゲーム装置の機能構成図である。

【図3】 端末装置の一例である携帯電話機のブロック図である。

【図4】 ゲーム全体の大まかな手順を示すフローチャートである。

【図5】 一人で活動する期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図6】 アマチュアバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図7】 メジャーバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図8】 遊技者が会員登録を行う場合に表示される個人情報入力画面の画面図の一例である。

【図9】 チームとしてのバンドにおける遊技者のパートを入力する際に表示されるパート選択画面の画面図の一例である。

【図10】 イベントが実行された際に表示されるイベ

ント表示画面の画面図の一例である。

【図11】 活動を選択するメニュー画面の画面図の一例である。

【図12】 個人練習画面の画面図の一例である。

【図13】 個人練習結果表示画面の画面図の一例である。

【図14】 ストリートライブ画面の画面図の一例である。

【図15】 ストリートライブ決定画面の画面図の一例である。

【図16】 仲間探し画面の画面図の一例である。

【図17】 仲間探し決定画面の画面図の一例である。

【図18】 チームイベント表示画面の画面図の一例である。

【図19】 会話入力画面の画面図の一例である。

【図20】 着メロ入手画面の画面図の一例である。

【図21】 着メロ作成処理部によって行なわれる編曲処理の一例を示す図である。

【図22】 メンバ情報削除処理の手順を示すフローチャートである。

【図23】 バンドメニュー画面で「メンバーの不満を訴える」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図24】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図25】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図26】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図27】 メンバ補充処理の手順を示すフローチャートである。

【図28】 バンドメニュー画面で「新メンバーを募集」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図29】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図30】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図31】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図32】 チーム解散処理の手順を示すフローチャートである。

【図33】 バンドメニュー画面で「解散を持ちかけ

る」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図34】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図35】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図36】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図37】 チーム脱退処理の手順を示すフローチャートである。

【図38】 バンドメニュー画面で「脱退する」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図39】 携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【符号の説明】

1 ゲームサーバ

2 携帯電話機

3 データベースサーバ

4 ネットワークセンタ

10 着信メロディー取得ゲーム装置

100 ゲーム進行処理部

101 個人情報登録処理部

102 楽器決定処理部

103 イベント実行処理部

104 イベント評価部

105 個人練習処理部

106 ストリートライブ処理部

107 仲間と会話処理部

108 仲間探し処理部

110 着メロ作成処理部

111 メンバ情報削除処理部

112 メンバ補充処理部

113 チーム解散処理部

114 チーム脱退処理部

140 通信部

141 電子メール配信部

150 イベントメモリ

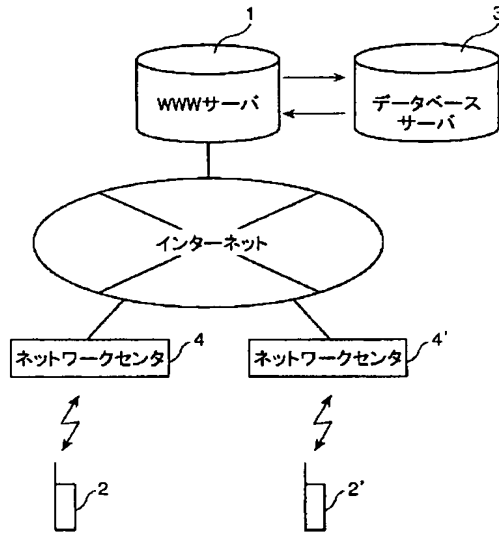
160 着信メロディーメモリ

170 メンバ情報メモリ

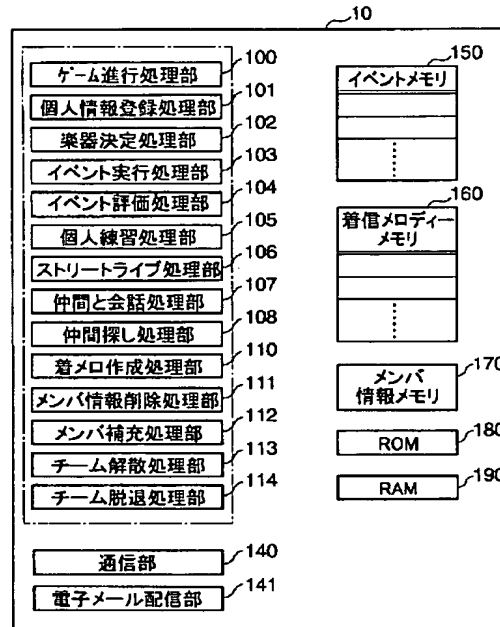
180 ROM

190 RAM

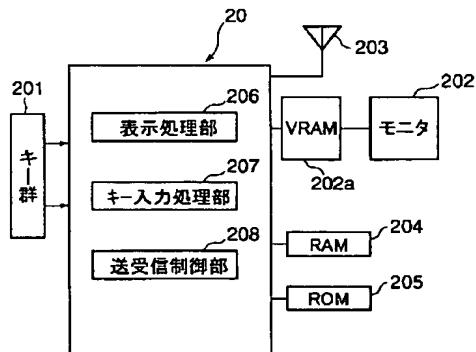
【図1】



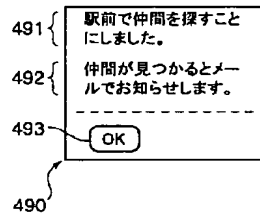
【図2】



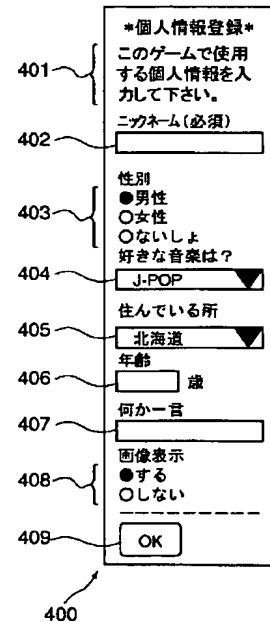
【図3】



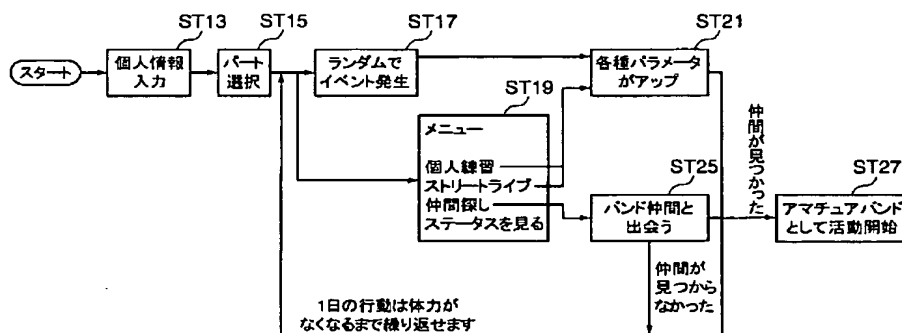
【図17】



【図8】

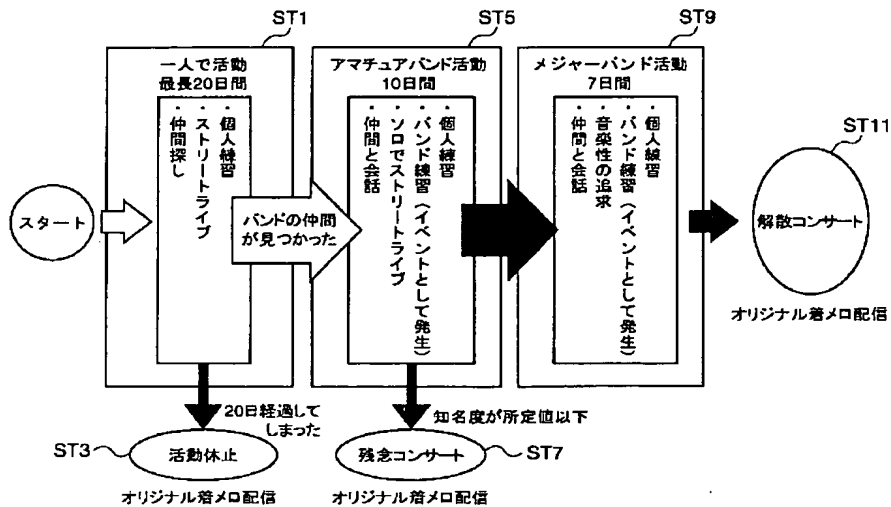


【図5】

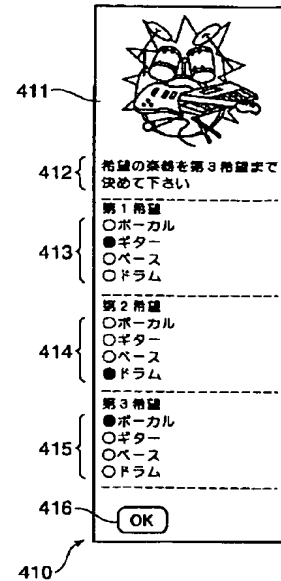




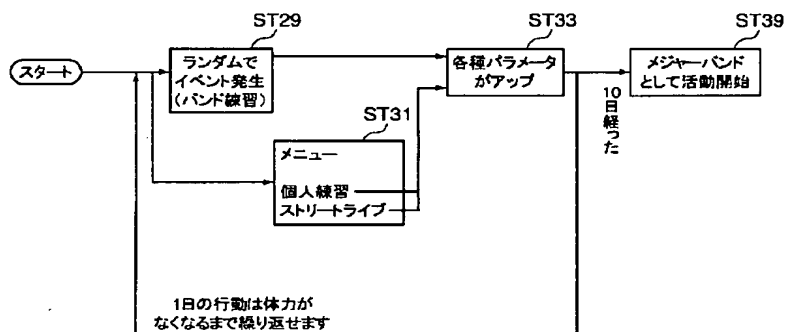
【図4】



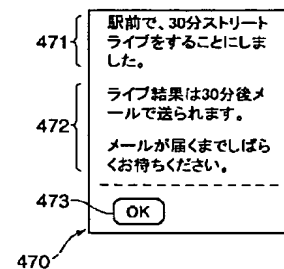
【図9】



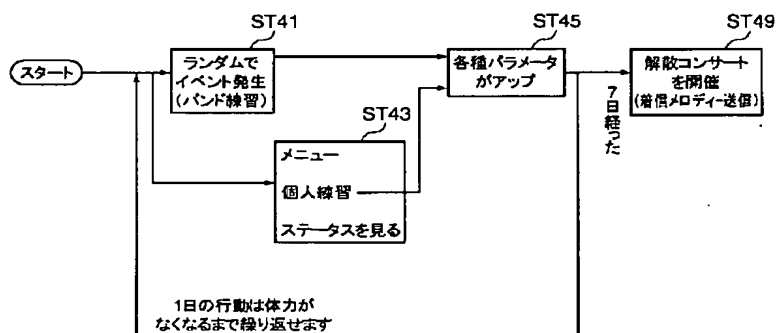
【図6】



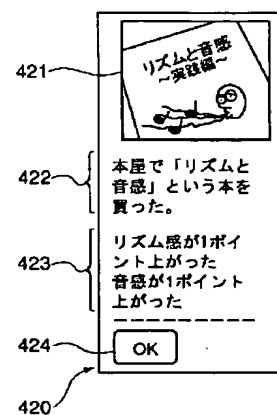
【図15】




【図7】



【図10】



【図11】

431 

432 3日目(あと17日)  
どうしようかな?

433 ■個人練習  
■ストリートライブ  
■仲間探し  
■ステータスを見る  
■若メロ入手  
□終了

434 OK

430

【図12】

441 残り体力:9  
□内は必要体力  
1)身だしなみ[4]  
2)ファッション配り[6]  
3)ダンスレッスン[10]  
4)カラオケ[8]  
5)楽器弾き込み[12]  
6)先輩にアドバイス  
聞く[3]  
7)バンドスコア読む[2]  
8)音楽性の追求


442

443 0)戻る

444 OK

440

【図13】

451 


452 やはりバンドも身だしな  
みが大切だな。

453 ルックスが2ポイント上  
がった  
体力が4ポイント減った

454 OK

450

【図14】

461 

462 どこでライブを行いますか?  
●駅前  
○商店街  
○高架下  
○夜のネオン街

463 何時間行いますか?  
●5分  
○15分  
○30分  
○1時間


464 OK

465 戻る

460

【図19】

【図16】

481 


482 どこで仲間を探そうかな?  
●駅前  
○商店街  
○高架下  
○夜のネオン街

483 OK

484 戻る

480

【図18】

501 

502 バンド名: THE・KCEO  
(エイジ)  
バンド練習  
4人で1文字ずつ埋めて  
答えを完成させます。  
あなたは3文字目を答えて  
ください

503

504 パワフルプロ野球を週何回  
という?  
○0 ●1 ○2 ●3 ○4 ●5

505 1) プ  
2) ラ  
3) 野  
4) フ

506 OK

500

【図20】

511 40文字以内で仲間に  
送るメッセージを書いて  
ください

512 初めまして!

513 送る

510

521 \*若メロ入手\*

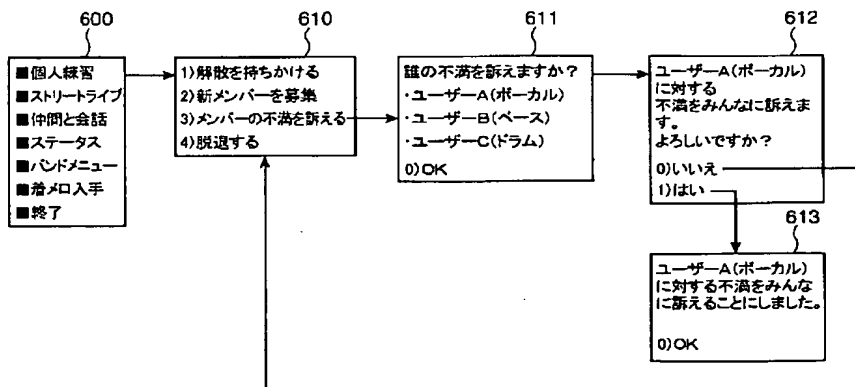
522 今までの実力で若メロ  
を作成します。  
但し1日1回しか作成で  
きません。

523 1)作成する  
2)戻る

520 OK

【図24】

【図23】

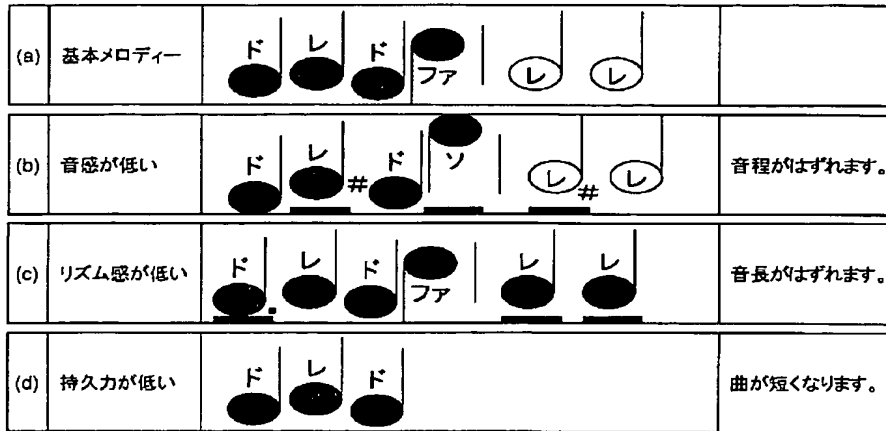


701

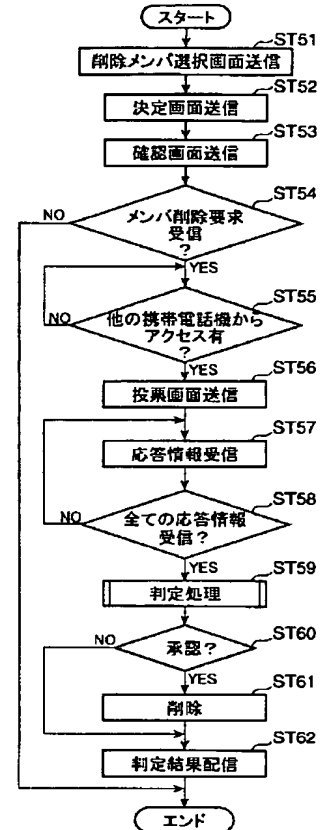
B(ギター)がA(ボーカル)  
の不満を訴えています。

0)反対  
1)賛成

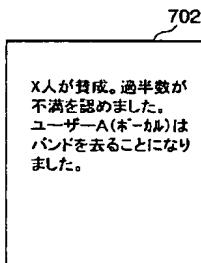
【図21】



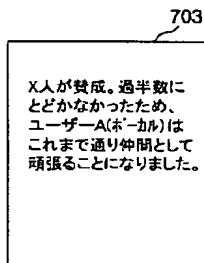
【図22】



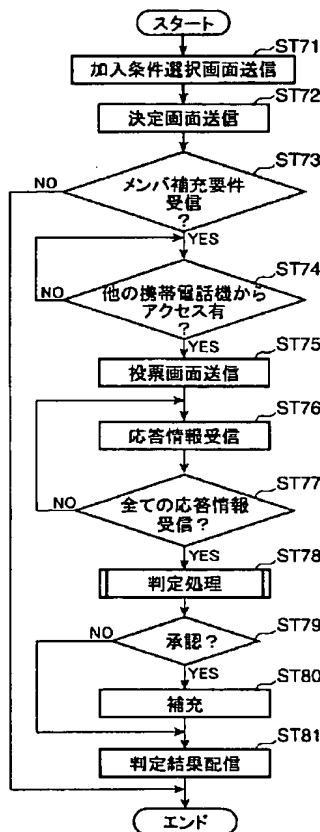
【図25】



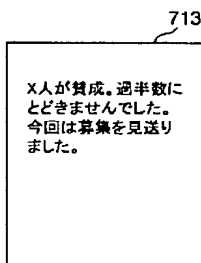
【図26】



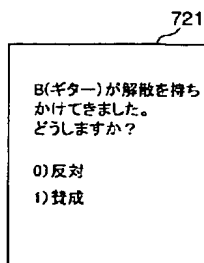
【図27】



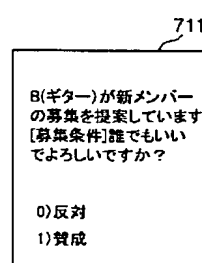
【図31】



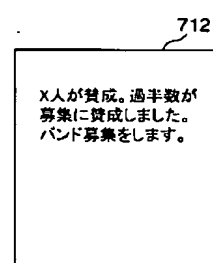
【図34】



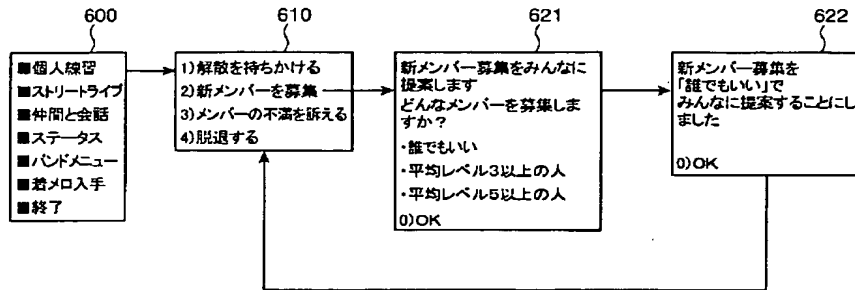
【図29】



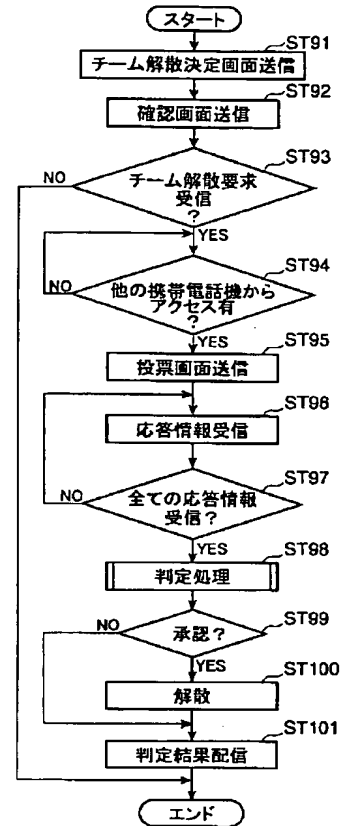
【図30】



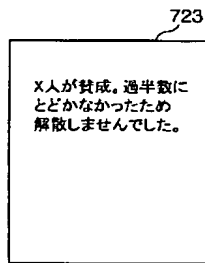
【図28】



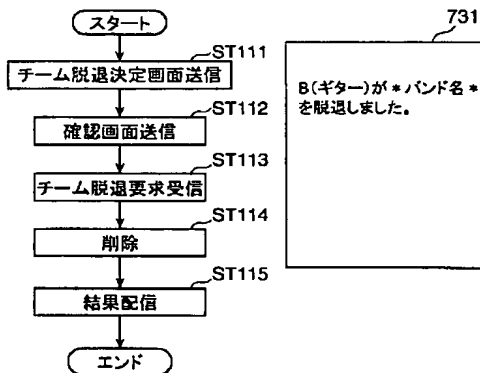
【図32】



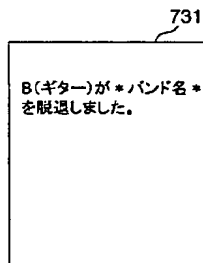
【図36】



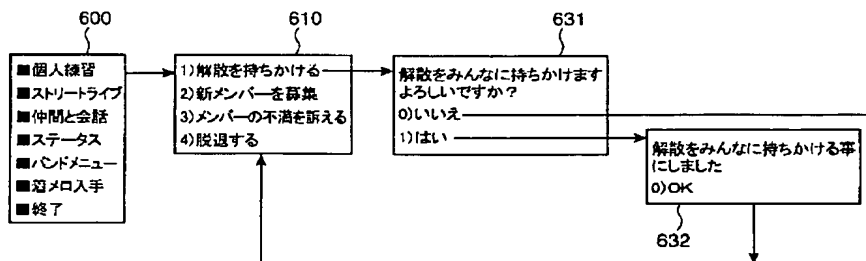
【図37】



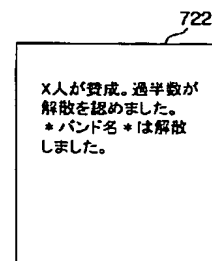
【図39】



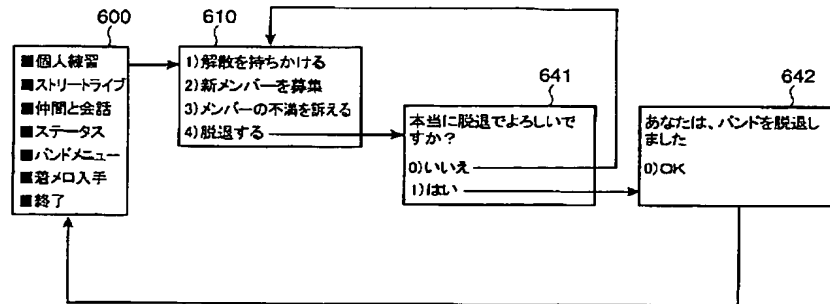
【図33】



【図35】



【図38】




---

フロントページの続き

(72)発明者 高橋 秀壽  
 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社  
 ケイシーイーオー内

(72)発明者 石川 達也  
 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社  
 ケイシーイーオー内

Fターム(参考) 2C001 AA17 BA06 BA07 BB05 BB10  
 BC10 BD00 BD07 CB08 CC01

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Bibliography

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2002-325975,A (P2002-325975A)

(43) [Date of Publication] November 12, Heisei 14 (2002. 11.12)

(54) [Title of the Invention] A game server, a network game advance control program, and the network game advance control method

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/12

13/00

13/10

G06F 17/60 146

[FI]

A63F 13/12 C

13/00 E

13/10

G06F 17/60 146 Z

[Request for Examination] Tamotsu

[The number of claims] 10

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 21

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-133451 (P2001-133451)

(22) [Filing Date] April 27, Heisei 13 (2001. 4.27)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 598138501

[Name] KONAMI CO., LTD. computer entertainment Osaka

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi

(72) [Inventor(s)]

[Name] Goto Katsuhiko

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io

(72) [Inventor(s)]

[Name] Nakayama Method husband

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io

(72) [Inventor(s)]

[Name] Takahashi \*\*\*\*\*

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io

(72) [Inventor(s)]

[Name] Ishikawa Tatsuya

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100067828

[Patent Attorney]

[Name] Otari Etsuji (besides two persons)

[Theme code (reference)]

2C001

[F term (reference)]

2C001 AA17 BA06 BA07 BB05 BB10 BC10 BD00 BD07 CB08 CC01

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Summary**

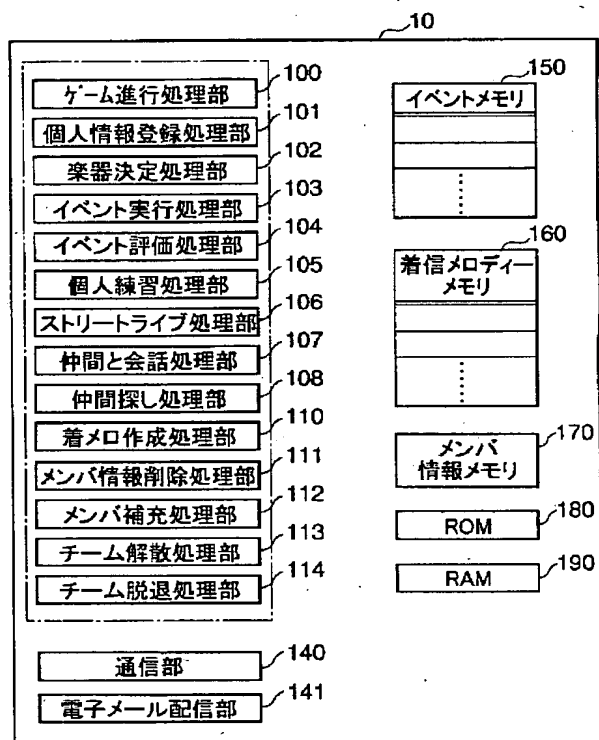
(57) [Abstract]

[Technical problem] The member in a team is changed to the player which has the same game intention.

[Means for Solution] The search processing section 108 for a friend which associates the specific information of a terminal unit and is memorized in the member information memory 170 as a team of 1, The member deletion demand about other terminal units in the team from the terminal unit in a team is distributed to the terminal unit in a team. The member information deletion section 111 which deletes the specific information of a terminal unit from the member information memory 170 based on the response from each terminal unit, The member

subscription demand from the terminal unit in a team is distributed to the terminal unit in a team, and it has the member supplement processing section 112 which selects the terminal unit which fulfills the subscription conditions included in a member subscription demand based on the response from a terminal unit, and memorizes the selected terminal unit in the member information memory 170.

[Translation done.]



[Translation done.]

#### \* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.



## CLAIMS

---

[Claim(s)]

[Claim 1] The game server which delivers and receives information among two or more terminal units through a network and which is characterized by providing the following A member information-storage means to associate the specific information of three or more terminal units, and to memorize in memory as a team of 1 A member information deletion means to distribute the member deletion demand about other terminal units of 1 in the team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team to the terminal unit in a team, and to delete the specific information of these terminal units of other of 1 from the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to the aforementioned member deletion demand A member supplement means to memorize to memory the terminal unit which distributed the member subscription demand from the terminal unit of one in the aforementioned team to the terminal unit in a team, selected the terminal unit which fulfills the subscription conditions which are the terminal unit which does not constitute the aforementioned team based on the response about the aforementioned member subscription demand from a terminal unit, and are included in the aforementioned member subscription demand, and was selected as a member of this team

[Claim 2] The game server according to claim 1 characterized by having the reference means which makes it possible to refer to the game history of other terminal units in the aforementioned team.

[Claim 3] The aforementioned member information deletion means is a game server according to claim 1 or 2 characterized by performing the judgment of whether to recognize a member deletion demand based on the principle of majority.

[Claim 4] The aforementioned member supplement means is a game server according to claim 1 or 2 characterized by performing the judgment of whether to recognize a member supplement demand based on the principle of majority.

[Claim 5] The game server according to claim 1 to 4 characterized by having an E-mail distribution means to distribute the result of the aforementioned judgment to the terminal unit in the aforementioned team by the E-mail.

[Claim 6] The aforementioned subscription conditions are a game server according to claim 1 to 5 characterized by preparing more than one beforehand selectable.

[Claim 7] The aforementioned member supplement means is a game server according to claim 1 to 6 characterized by forbidding that the terminal unit of 1 deleted by the member information deletion means should be selected.

[Claim 8] The game server according to claim 1 to 7 characterized by assigning a role which is different to the terminal unit which composes the team of 1, respectively.

[Claim 9] The game server to which a game advances per team through delivering and receiving information among two or more terminal units by which were formed

on the network and team organization was carried out through this network A member information-storage means to associate the specific information of three or more terminal units, and to memorize in memory as a team of 1, The member deletion demand about other terminal units of 1 in the team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team is distributed to the terminal unit in a team. A member information deletion means to delete the specific information of these terminal units of other of 1 from the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to the aforementioned member deletion demand, The member subscription demand from the terminal unit of one in the aforementioned team is distributed to the terminal unit in a team. The terminal unit which fulfills the subscription conditions which are the terminal unit which does not constitute the aforementioned team based on the response about the aforementioned member subscription demand from a terminal unit, and are included in the aforementioned member subscription demand is selected. The game advance control program characterized by operating the terminal unit selected as a member of this team as a member supplement means to memorize in memory.

[Claim 10] The network game advance control method which delivers and receives information between a game server and two or more terminal units through a network and which is characterized by providing the following The 1st step which associates the specific information of three or more terminal units, and is memorized in memory as a team of 1 The 2nd step which distributes the member deletion demand about other terminal units of 1 in the team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team to the terminal unit in a team, and deletes the specific information of these terminal units of other of 1 from the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to the aforementioned member deletion demand The 3rd step memorized to memory in the terminal unit which distributed the member subscription demand from the terminal unit of one in the aforementioned team to the terminal unit in a team, selected the terminal unit which fulfills the subscription conditions which are the terminal unit which does not constitute the aforementioned team based on the response about the aforementioned member subscription demand from a terminal unit, and are included in the aforementioned member subscription demand, and was selected as a member of this team

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the technology of the network game performed through a network.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, there is also a site which can distribute a simple game among the sites on the Internet, and the network game which can enjoy a game by accessing this game site (game server) from terminal units, such as a portable telephone, is known.

[0003] There is a thing of a kind which carries out team organization by processing of a game server, and performs a game per team in a network game. There are some which advance a game per team through delivering and receiving the information relevant to a game as such a network game between the game server prepared on the network and two or more terminal units by which team organization was carried out through this network.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, in the above-mentioned network game, the once composed team was what cannot change the member freely, must advance a game until [ both ] a certain game of a fixed period is completed, when a player with various intentions exists in a team, or when the low player of a capacity value exists in a team, and lacks in interest nature.

[0005] this invention was made in order to solve the above-mentioned problem, and it aims at offering the game server, network game advance control program, and the network game advance control method of enabling exchange of a player in the network game which consists of terminal units of a predetermined number and which advances for every team.

[0006]

[Means for Solving the Problem] A member information-storage means for invention according to claim 1 to be a game server which delivers and receives information among two or more terminal units through a network, and to associate the specific information of three or more terminal units, and to memorize in memory as a team of 1, The member deletion demand about other terminal units of 1 in the team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team is distributed to the terminal unit in a team. A member

information deletion means to delete the specific information of these terminal units of other of 1 from the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to the aforementioned member deletion demand, The member subscription demand from the terminal unit of one in the aforementioned team is distributed to the terminal unit in a team. The terminal unit which fulfills the subscription conditions which are the terminal unit which does not constitute the aforementioned team based on the response about the aforementioned member subscription demand from a terminal unit, and are included in the aforementioned member subscription demand is selected. It is characterized by having a member supplement means to memorize in memory the terminal unit selected as a member of this team.

[0007] According to this composition, predetermined memory memorizes as a team of 1 by relating the specific information of three or more terminal units with a game server from among two or more terminal units registered as a member beforehand. The member deletion demand of a purport which deletes other terminal units of 1 memorized as the same team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team is distributed to the terminal unit of the member in a team. Based on the response from each terminal unit to this member deletion demand, the specific information of these terminal units of other of 1 is deleted from the aforementioned memory. The member subscription demand of a purport which adds the new terminal unit which replaces the terminal unit deleted from the aforementioned memory from the terminal unit of one after this deletion and in the aforementioned team as a member of a team is distributed to the terminal unit in the aforementioned team. The terminal unit which fulfills the subscription conditions included in the aforementioned member subscription demand is selected from the terminal units which do not constitute the aforementioned team which has not been registered into the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to this member subscription demand, and the selected terminal unit is memorized by memory as a member of this team. This is enabled to delete the player from which a game intention differs, or a player with a low capacity value from the inside of a team, and it becomes possible to make the new member which has the still more nearly same game intention, or a member with a high capacity value join this team of it.

[0008] Invention according to claim 2 is characterized by having the reference means which makes it possible to refer to the game history of other terminal units in the aforementioned team.

[0009] According to this composition, a player becomes possible [referring to the game history of other members in a team, for example the capacity value assigned to each player in the game, ].

[0010] It is characterized by performing the judgment of whether in invention according to claim 3, the aforementioned member information deletion means

recognizes a member deletion demand based on the principle of majority.

[0011] Since the judgment of whether to recognize the aforementioned member deletion demand is performed based on the principle of majority according to this composition, it becomes possible to make the intention of the member in a team reflect on the occasion of recognition of member deletion.

[0012] It is characterized by performing the judgment of whether in invention according to claim 4, the aforementioned member supplement means recognizes a member supplement demand based on the principle of majority.

[0013] Since the judgment of whether to recognize a member supplement demand is performed based on the principle of majority according to this composition, it becomes possible to make the intention of the member in a team reflect on the occasion of recognition of a member supplement.

[0014] Invention according to claim 5 is characterized by having an E-mail distribution means to distribute the result of the aforementioned judgment to the terminal unit in the aforementioned team by the E-mail.

[0015] According to this composition, it becomes possible to distribute the result of a judgment of the aforementioned recognition by the E-mail to the terminal unit in a team.

[0016] Invention according to claim 6 is characterized by preparing two or more aforementioned subscription conditions beforehand selectable.

[0017] According to this composition, since the subscription conditions this chosen by receiving selection of 1 out of two or more subscription conditions are added, it becomes possible to make the member for which a player asks join a team of the aforementioned member subscription demand.

[0018] Invention according to claim 7 is characterized by the aforementioned member supplement means forbidding that the terminal unit of 1 deleted by the member information deletion means should be selected.

[0019] In order to forbid that the terminal unit of 1 deleted by the member information deletion means should be selected according to this composition, it is lost that the deleted terminal unit joins the same team again.

[0020] Invention according to claim 8 is characterized by assigning a role which is different to the terminal unit which composes the team of 1, respectively.

[0021] According to this composition, a role is assigned to each terminal unit, and since 1 team consists of terminal units with which the roles of a predetermined number differ, it is lost that the terminal unit of the same role exists of it in the same team.

[0022] The game server to which a game advances per team through delivering and receiving information among two or more terminal units by which invention according to claim 9 was prepared on the network, and team organization was carried out through this network A member information-storage means to associate the specific information of three or more terminal units, and to memorize in memory as a team of 1, The member deletion demand about other terminal units of 1 in the team from the

terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team is distributed to the terminal unit in a team. A member information deletion means to delete the specific information of these terminal units of other of 1 from the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to the aforementioned member deletion demand, The member subscription demand from the terminal unit of one in the aforementioned team is distributed to the terminal unit in a team. The terminal unit which fulfills the subscription conditions which are the terminal unit which does not constitute the aforementioned team based on the response about the aforementioned member subscription demand from a terminal unit, and are included in the aforementioned member subscription demand is selected. It is characterized by operating the terminal unit selected as a member of this team as a member supplement means to memorize in memory.

[0023] According to this composition, predetermined memory memorizes as a team of 1 by relating the specific information of three or more terminal units with a game server from among two or more terminal units registered as a member beforehand. The member deletion demand of a purport which deletes other terminal units of 1 memorized as the same team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team is distributed to the terminal unit of the member in a team. Based on the response from each terminal unit to this member deletion demand, the specific information of these terminal units of other of 1 is deleted from the aforementioned memory. The member subscription demand of a purport which adds the new terminal unit which replaces the terminal unit deleted from the aforementioned memory from the terminal unit of one after this deletion and in the aforementioned team as a member of a team is distributed to the terminal unit in the aforementioned team. The terminal unit which fulfills the subscription conditions included in the aforementioned member subscription demand is selected from the terminal units which do not constitute the aforementioned team which has not been registered into the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to this member subscription demand, and the selected terminal unit is memorized by memory as a member of this team. This is enabled to delete the player from which a game intention differs, or the low player of a capacity value from the inside of a team, and it becomes possible to make the new member which has the still more nearly same game intention, or a member with a high capacity value join this team of it.

[0024] Invention according to claim 10 is the network game advance control method which delivers and receives information between a game server and two or more terminal units through a network. The 1st step which associates the specific information of three or more terminal units, and is memorized in memory as a team of 1, The member deletion demand about other terminal units of 1 in the team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and

was constituted as a team is distributed to the terminal unit in a team. The 2nd step which deletes the specific information of these terminal units of other of 1 from the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to the aforementioned member deletion demand, The member subscription demand from the terminal unit of one in the aforementioned team is distributed to the terminal unit in a team. The terminal unit which fulfills the subscription conditions which are the terminal unit which does not constitute the aforementioned team based on the response about the aforementioned member subscription demand from a terminal unit, and are included in the aforementioned member subscription demand is selected. It is characterized by having the 3rd step which memorizes in memory the terminal unit selected as a member of this team.

[0025] According to this composition, predetermined memory memorizes as a team of 1 by relating the specific information of three or more terminal units with a game server from among two or more terminal units registered as a member beforehand. The member deletion demand of a purport which deletes other terminal units of 1 memorized as the same team from the terminal unit of one in the team which specific information was associated and was constituted as a team is distributed to the terminal unit of the member in a team. Based on the response from each terminal unit to this member deletion demand, the specific information of these terminal units of other of 1 is deleted from the aforementioned memory. The member subscription demand of a purport which adds the new terminal unit which replaces the terminal unit deleted from the aforementioned memory from the terminal unit of one after this deletion and in the aforementioned team as a member of a team is distributed to the terminal unit in the aforementioned team. The terminal unit which fulfills the subscription conditions included in the aforementioned member subscription demand is selected from the terminal units which do not constitute the aforementioned team which has not been registered into the aforementioned memory based on the response from each terminal unit to this member subscription demand, and the selected terminal unit is memorized by memory as a member of this team. This is enabled to delete the player from which a game intention differs, or a player with a low capacity value from the inside of a team, and it becomes possible to make a player with high new member which has the still more nearly same game intention or capacity value join this team of it.

[0026]

[Embodiments of the Invention] Drawing 1 is drawing showing the whole network game system composition with which the network game advance control program concerning this invention is performed. A network game is the game (WWW) server 1 and the mobile transmitter as a terminal unit which are arranged on the Internet which is a network, and consists of network centers 4 of the database server 3 which stores data, such as the portable telephone 2 as the example, and member information, and the mobile communications contractor who mediates connection between a portable telephone 2 and the Internet. Moreover, network center 4' is

other mobile communications contractors, and mediates connection between portable telephone 2' and the Internet. In addition, although the game server 1 and the database server 3 are made into the separate case with this operation form, they are good also as one case.

[0027] The game server 1 is a predetermined server of the servers of a large number prepared on the Internet (for example, server to which the provider who the contractor who works has made a contract of manages this system), and is equipped with the arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment 10 as server side game equipment shown in drawing 2. This arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment 10 equips the interior with the hardware and software for an arrival-of-the-mail melody acquisition game. Moreover, it has the temporary storing sections, such as mail address data transmitted from the own storing section and the own player of the address.

[0028] A database server 3 is a server which manages data, such as a member's personal information used for a game, and performs storing of various kinds of data, reference of data, etc. The mail address of the portable telephone 2 in which a member owns a member's data, Personal information, such as a member's "nickname" inputted from the personal information input screen 400 mentioned later, "sex", "a genre of favorite music", the "address", and "age", The "rhythmic sense" managed in order to determine the data of the arrival-of-the-mail melody with which a member is provided by the call-signal-with-melodies creation processing section 110 mainly mentioned later as the part selection information inputted from the part selection screen 410 mentioned later, It consists of values of the "physical strength" it is weak to the value of individual evaluation parameters, such as "sense of pitch" and "tenacity", and the decision criterion of the execution propriety of the activity item chosen by the menu screen mentioned later etc.

[0029] Drawing 2 is the functional block diagram of arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment 10. The game advance processing section 100 by which arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment 10 controls advance of a game, The personal information registration processing section 101 which performs member registration processing of the personal information on the player which performs a game using a portable telephone 2, The musical instrument determination processing section 102 which determines the role (part) of the player in the band as a team, The event executive operation section 103 which a predetermined event is read [ section ] from the event memory 150, and performs an event, The event evaluation section 104 which updates the individual evaluation parameter of the player by which evaluated the result of the performed event and member registration was carried out, The search processing section 108 for a friend which searches the friend who constitutes the band as a team, The call-signal-with-melodies creation processing section 110 which performs processing which chooses and reads an arrival-of-the-mail melody, and is arranged from the arrival-of-the-mail melody memory 160 based on the individual evaluation parameter of the player



as an evaluation result of an event, The member information deletion section 111 which deletes the specific information of a portable telephone 2 from the member information memory 170 in response to a deletion recognition response, The member supplement processing section 112 which registers the specific information of a portable telephone 2 into the member information memory 170 in response to a subscription recognition response, The team dismissal processing section 113 which deletes the specific information of all the portable telephones 2 in the team registered into the member information memory 170 in response to the dismissal recognition response, The team withdrawal processing section 114 which deletes this portable telephone 2 from the member information memory 170 in response to the withdrawal demand from a portable telephone 2, The image data and text data which were prepared as an object for events, and the event memory 150 which stores the image data and text data of a required screen on game advance, The arrival-of-the-mail melody memory 160 which stores the data of two or more ranked arrival-of-the-mail melodies, It has the member information memory 170 which memorizes the specific information matched with the portable telephone 2 as a team of 1 by relating for every predetermined number, ROM180 which stores a game program etc., and RAM190 which memorizes processed data temporarily.

[0030] The communications department 140 makes the data communication of the portable telephone 2 and server 1 which each player owns perform, and it receives the transmitting contents from a portable telephone 2 while it distributes the various game screens which contain a necessary picture and a necessary alphabetic data in a portable telephone 2 and leads to a monitor. Moreover, the arrival-of-the-mail melody data created in the call-signal-with-melodies creation processing section 110 are distributed to a player.

[0031] The E-mail distribution section 141 performs processing which distributes the information information on game advance to the portable telephone 2 of each player by the E-mail. Moreover, the E-mail distribution section 141 can also distribute mail of the same contents simultaneously to two or more terminal units.

[0032] In addition, about the contents of processing from the personal information registration processing section 101 to the call-signal-with-melodies creation processing section 110, drawing 21 is used from drawing 8 , and it mentions later from drawing 22 using drawing 39 about the contents of processing from the member information deletion section 111 to the team withdrawal processing section 114.

[0033] Moreover, the member information deletion section 111 functions as a member information deletion means, the member supplement processing section 112 functions as a member supplement means, the search processing section 108 for a friend functions as a member information-storage means, and the member information memory 170 functions [ the E-mail distribution section 141 functions as an E-mail distribution means, and ] as memory.

[0034] Drawing 3 shows the block diagram of a portable telephone 2, and extracts

and explains only a function required for this invention especially. While a portable telephone 2 is equipped with the control section 20 which consists of a computer which generalizes and controls each part, it connects with ROM205 which memorized RAM204, a control program, etc. which save temporarily VRAM202a which memorizes the image data displayed on the key group 201 as operating member, and a monitor 202, an antenna 203, input data, and processed data, and this control section 20 is constituted.

[0035] The key group 201 has movement of cursor, a function key for decision making, a key for circuit turning on and off, etc. which are displayed on the ten key for a telephone number input, and a monitor 202. Moreover, according to a setup of a function key, a character input is constituted possible using a ten key, and, thereby, the input of mail data and the input of a mail address are constituted possible.

[0036] VRAM202a memorizes temporarily the screen displayed on the monitor 202 which consists of liquid crystal displays etc., repeats the contents written in VRAM202a with a predetermined period, is reading and displaying on a monitor 202, and enables it to check them by looking as a still picture according to an after-image phenomenon.

[0037] The display-processing section 206 which constitutes a control section 20 - the transceiver control section 208 are explained. The display-processing section 206 displays on a monitor the image data transmitted from the check-display [ of alter operation ], display [ of various kinds of input guide screens ], and arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment 10 side. Moreover, the contents of mail are displayed. In the mode as which it has the capacity which memorizes the above image data by at least 1 screen, for example, a part of picture is displayed on a monitor 202, as this display-processing section 206 makes the upper and lower sides etc. carry out scrolling processing of the picture according to operation of the specific key of the key group 201, it is treated so that the whole picture can be seen. The key input processing section 207 creates the information according to operation of the key group 201.

[0038] The transceiver control section 208 processes the data transmission and reception in the E-mail used via the Internet besides the line control of the arrival from a radio public line, and transmission, and transmission and reception of voice data, and a transmitted and received data is delivered and received through an antenna 206. The image data sent and received by the portable telephone 2 communicates by the packet, after being compressed for example, in GIF form.

[0039] If the basic game procedure of a game in which this invention is applied here is explained, a player accesses the game server 1 from a portable telephone 2, in the game picture as game data from the arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment 10 of the game server 1, and various kinds of other image information (when calling it image information, it consists of either [ at least ] an image data or text data), distribution will be received in the portable telephone 2 of a player, and

the picture will be displayed on the monitor 202 of a portable telephone 2. a game advances in the way which answers with directions in the picture as which the player was displayed on the monitor 202, such as a question number of a question of a case index, this operation form — many — a leg — Response data (number data) are transmitted to the arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment 10 side as game data, predetermined evaluation processing as game processing is performed according to these data, and the individual evaluation parameter of a player is updated. It lets it pass to repeat this transmission and reception and evaluation processing the number of predetermined times, and, finally an evaluation result is determined as an individual evaluation parameter of a player. And according to an individual evaluation parameter, an arrival-of-the-mail melody is determined and it distributes to the portable telephone 2 of a player through a network.

[0040] Drawing 4 – drawing 7 are flow charts which show the procedure of an arrival-of-the-mail melody acquisition game. Drawing 4 is a flow chart which shows the rough procedure of the whole game. First, games, such as "search for a friend" etc. which looks for the friend whom a team (here musical band) constitutes during the period which works by one person for a maximum of 20 days, are performed (ST1). When a game is begun and a band friend is not found within 20 days, an arrival-of-the-mail melody is determined based on the value of the individual evaluation parameter of the player in the time, it is transmitted to a portable telephone 2 and arrival-of-the-mail melody data serve as a game end (ST3).

[0041] When a game is begun, a band friend is found within 20 days and a team is composed, the amateur-bands activity period for ten days comes. Games, such as "band practice" etc. mentioned later, are performed during [ this ] the amateur-bands activity. "Band practice" is a game by which the team event performed by cooperation of all the members' members which constitute a team (band) occurs, the reply result of all the members' members which constitute the band as a team is synthetically evaluated, and the value of the individual evaluation parameter of a player is updated (ST5). In being under a predetermined value, if the amateur-bands activity period for ten days passes, the value of the "notability" which is one of the individual evaluation parameters of a player will be evaluated, an arrival-of-the-mail melody is determined based on the value of the individual evaluation parameter of a player, it is transmitted to a portable telephone 2 and arrival-of-the-mail melody data serve as a game end (ST7).

[0042] The amateur-bands activity period for ten days passes, the value of the "notability" which is one of the individual evaluation parameters of a player is evaluated, and in being beyond a predetermined value, the major band activity period for seven days comes. Games, such as "band practice" etc. of the above-mentioned [ during this major band activity period ], are performed (ST9). If the major band activity period for seven days passes, an arrival-of-the-mail melody is determined based on the value of the individual evaluation parameter of a player, it will be transmitted to a portable telephone 2 and arrival-of-the-mail melody data will serve

as a game end (ST11).

[0043] Drawing 5 is a flow chart which shows the procedure of the game in the period which works alone. Before starting a game, member registration is first performed by the input of personal information (ST13). And since the band as a team is constituted, the part who constitutes a band by the player is chosen (ST15). Here, the band shall consist of four parts, "vocal", a "guitar", the "base", and a "drum." Completion of a part's selection starts a game.

[0044] A start of a game reads and performs an event at random from the event memory 150 (ST17). The result of execution of an event is evaluated by the next and the value of the individual evaluation parameter of a player is updated (ST21). Moreover, a player can choose and perform activity of "individual practice", the "street live", etc., etc. until the "physical strength" of a day is lost (ST19). Here, "physical strength" is managed numerically and the "physical strength" exhausted in time to perform with the kind of activity is calculated. Moreover, when "individual practice" is performed, for example, the value of the individual evaluation parameter of a player is updated according to the result (ST21). Moreover, a player can perform "the search for a friend" which looks for a band friend (ST19). As a result of performing "the search for a friend", if a friend is found and a band (team) is composed, the activity as amateur bands will be started (ST27). The game in the period which works by one person who stated above can be repeatedly carried out for a maximum of 20 days from member registration. When a band friend is not found within the period for a maximum of 20 days, an arrival-of-the-mail melody is determined based on the value of the individual evaluation parameter of a player, it is transmitted to a portable telephone 2 and arrival-of-the-mail melody data serve as a game end.

[0045] Drawing 6 is a flow chart which shows the procedure of the game in an amateur-bands activity period. First, an event is read and performed at random from the event memory 150 (ST29). The result of execution of an event is evaluated by the next and the value of the individual evaluation parameter of a player is updated (ST33). In the event, the team event (band practice) which all the members of a band cooperate and perform is contained. The execution result of a team event is evaluated as the whole team, and the value of the individual evaluation parameter of a player is updated.

[0046] Moreover, a player can choose and perform activity of "individual practice", the "street live", etc., etc. until the "physical strength" of a day is lost (ST31). Here, "physical strength" is managed numerically and the "physical strength" exhausted in time to perform with the kind of activity is calculated. For example, when "individual practice" is performed, the value of the individual evaluation parameter of a player is updated according to the result (ST33). If the "notability" which is one of the individual evaluation parameters of a player becomes beyond a predetermined value, the activity as a major band will be started (ST39).

[0047] The game in the amateur-bands activity period described above can be

repeatedly carried out for a maximum of ten days from an amateur-bands activity start. When the "notability" which is one of the individual evaluation parameters does not become within the period for a maximum of ten days beyond a predetermined value, an arrival-of-the-mail melody is determined based on the value of the individual evaluation parameter of a player, it is transmitted to a portable telephone 2 and arrival-of-the-mail melody data serve as a game end.

[0048] Drawing 7 is a flow chart which shows the procedure of the game in a major band activity period. First, an event is read and performed at random from the event memory 150 (ST41). The result of execution of an event is evaluated by the next and the value of the individual evaluation parameter of a player is updated (ST45). In the event, the team event which all the members of a band cooperate and perform is contained. The execution result of a team event (band practice) is evaluated as the whole team, and the value of the individual evaluation parameter of a player is updated.

[0049] Moreover, a player can choose and perform activity of "individual practice" etc. until the "physical strength" of a day is lost (ST43). Here, "physical strength" is managed numerically and the "physical strength" exhausted by time to perform with the kind of action is calculated. For example, when "individual practice" is performed, the individual evaluation parameter of a player is updated according to the result (ST45).

[0050] The game in the major band activity period described above can be repeatedly carried out for seven days from a major band activity start. An arrival-of-the-mail melody is determined based on the value of the individual evaluation parameter of a player, it is transmitted to a portable telephone 2 and arrival-of-the-mail melody data serve as a game end seven days after (ST49).

[0051] Drawing 8 is an example of the screen view of the personal information input screen displayed when a player performs member registration. If a player tends to access the game server 1 from a portable telephone 2 and tends to start this arrival-of-the-mail melody acquisition game, the data of the personal information input screen 400 will be read from the event memory 150 by the personal information registration processing section 101, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0052] The guidance display 401 as which the personal information input screen 400 displays the guidance about an input, The nickname input section 402 into which the nickname which is the mnemonic name which recognizes the portable telephone 2 by which member registration of [ after a game start ] was carried out is inputted, The sex input section 403 into which sex chooses as and is inputted, and the music genre input section 404 into which the genre of favorite music chooses as from "J-POPS", a "rock", "R&B", the "techno", and "enka", and is inputted, The address input section 405 which the all prefectures in which the player which is the user of the portable telephone 2 concerned lives choose, and is inputted, The age input section 406 into which the age of the player which is the user of the portable

telephone 2 concerned is inputted, The self-PR input section 407 into which the self PR from the player which is the user of the portable telephone 2 concerned is inputted, In case a game is performed, it consists of the image display input section 408 into which selection of whether to display a picture on a portable telephone 2 is inputted, and an O.K. button 409 pushed at the time of the completion of an input.

[0053] When a player completes the input to the personal information input screen 400 displayed on the portable telephone 2 and carries out the depression of the O.K. button 409, it is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the inputted personal information is transmitted and stored in a database server 3 by the personal information registration processing section 101 from the game server 1. The personal information inputted from the personal information input screen 400 is stored in the database server 3 until the player concerned ends a game at least.

[0054] Drawing 9 is an example of the screen view of the part selection screen displayed in case the part of the player in the band as a team is inputted, after a player performs member registration. If a player completes the input in the personal information input screen 400 and is transmitted to the game server 1, the data of a part selection screen will be read from the event memory 150 by the musical instrument determination processing section 102, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0055] The image display section 411 which displays the picture as which the part selection screen 410 expresses part selection, The guidance display 412 which displays the guidance about an input, and the input section 413 of the 1st choice which the part of the 1st hope chooses from four parts, "vocal", a "guitar", the "base", and a "drum", and is inputted, It consists of the input section 414 of the 2nd choice which the part of the 2nd hope chooses from the four aforementioned parts, and is inputted, the input section 415 of the 3rd choice which the part of the 3rd hope chooses from the four aforementioned parts, and is inputted, and an O.K. button 416 pushed at the time of the completion of an input.

[0056] When the input of the part selection screen 410 where the player was displayed on the portable telephone 2 is completed and the O.K. button 416 is pushed, it is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the inputted part selection information is transmitted and stored in a database server 3 by the musical instrument determination processing section 102 from the game server 1. The part selection information inputted from the part selection screen 410 is stored in the database server 3 until the player concerned ends a game at least like the aforementioned personal information. Moreover, the input of the part selection screen 410 is completed, and a game will be started if the part selection information into which the O.K. button 416 was pushed and inputted is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2.

[0057] Drawing 10 is an example of the screen view of the event display screen displayed when a game is started and an event is performed, after the input of the

part selection screen 410 was completed. A game begins from the game in the period which works alone. If part selection information is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, a game will be started, and the data of the event display screen of the event chosen at random by the event executive operation section 103 are read from the event memory 150, and are transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0058] The event display screen 420 consists of the image display section 421 which displays the picture expressing the contents of an event, a contents display 422 which displays the contents of an event, a renewal result display 423 of an individual evaluation parameter which indicates how the individual evaluation parameter of a player is updated by the result by which the event was performed, and an O.K. button 424 pushed after checking the contents of an event.

[0059] When the check of the contents of the event display screen 420 as which the player was displayed on the portable telephone 2 is completed and the O.K. button 424 is pushed, it is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 that the event concerned was checked, and the individual evaluation parameter of a player is updated by the event evaluation processing section 104 according to an event, and it is transmitted and stored in a database server 3.

[0060] Drawing 11 is an example of the screen view of the menu screen which chooses activity of "individual practice", the "street live", etc., etc. performed by the player during the period which works alone. If a game is started during the period which works alone, a menu screen 430 (event display screen 420 when [ or ] the event has occurred) will be displayed. If part selection information is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, a game will be started, the period which works by one person for a maximum of 20 days comes, and the data of a menu screen 430 are read from the event memory 150 by the game advance processing section 100, and are transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0061] A menu screen 430 consists of a period display 432 which displays the lapsed days from a start, i.e., a game start, of the image-display section 431 which displays the picture expressing being during the period which works alone, and the period which works by itself, and the number of \*\* days of the period which works by itself, an activity item display 434 which displays a selectable activity item, and an O.K. button 434 pushed after choosing an activity item. In addition, during an amateur-bands activity period (or during a major band activity period), the picture expressing being during an amateur-bands activity period (or during a major band activity period) is displayed on the image display section, and it becomes the menu screen to which "the search for an associate" was deleted and "an associate, conversation", and the "band menu" were added as an activity item.

[0062] If an activity item is chosen from the menu screen 430 as which the player was displayed on the portable telephone 2 and the O.K. button 434 is pushed, an activity item will be transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the following screen according to the activity item will be displayed on the

portable telephone 2 of a player by the game advance processing section 100.

[0063] Drawing 12 is an example of the screen view of the individual practice screen displayed on the portable telephone 2 of a player, when "individual practice" is chosen from a menu screen by the player as an activity item. If "individual practice" is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 as an activity item, the data of an individual practice screen will be read from the event memory 150 by the individual practice processing section 105, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0064] The individual practice screen 440 consists of a physical strength display 441 which displays the remaining "physical strength" of a game enforcing date, an individual practice item display 443 which displays "physical strength" required in order to perform the item and item of individual practice, and an O.K. button 444 pushed when selection of the item of individual practice is completed. However, the individual practice item which needs bigger "physical strength than the remaining "physical strength" of the game enforcing date displayed on the physical strength display 441" shall not be chosen.

[0065] If the item of individual practice is chosen from the individual practice screen 440 where the player was displayed on the portable telephone 2 and the O.K. button 444 is pushed, an individual practice item is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the data of the individual practice result display screen according to the individual practice item will be read from the event memory 150 by the individual practice processing section 105, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0066] Drawing 13 is an example of the screen view of the individual practice result display screen displayed on the portable telephone 2 of a player, when "appearance" is chosen from the individual practice screen 440 by the player as an individual practice item. If "appearance" is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 as an individual practice item, the data of an individual practice result screen will be read from the event memory 150 by the individual practice processing section 105, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0067] The image display section 451 which displays the picture as which the individual practice result display screen 450 expresses the contents of an individual practice item (here "appearance"), The explanation display 452 which displays the contents of an individual practice item, explanation, etc., and the individual evaluation parametric representation section 453 which indicates how the individual evaluation parameter of a player changed as a result by which the individual practice item was performed, It consists of O.K. buttons 454 pushed when the check of the individual practice result display screen 450 is completed by the player.

[0068] When the individual practice result display screen 450 as which the player was displayed on the portable telephone 2 is checked and the O.K. button 454 is pushed, it is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 that the individual practice result display screen 450 was checked, and the individual



evaluation parameter of the player concerned is updated by the individual practice processing section 105 according to an individual practice item, and it is stored in a database server 3. If the above processing is completed, the data of a menu screen will be read from the event memory 150 by the game advance processing section 100, and will be transmitted and displayed on the portable telephone 2 of a player.

[0069] Drawing 14 is an example of the screen view of the street live screen displayed on the portable telephone 2 of a player, when the "street live" is chosen from a menu screen by the player as an activity item. If the "street live" is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 as an activity item, the data of a street live screen will be read from the event memory 150 by the street live processing section 106, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0070] The image display section 461 which displays the picture as which the street live screen 460 expresses the image of the street live, The place selection section 462 which chooses the operation place of the live from four places, "before a station", a "shopping center", "the bottom of elevated", and "the neon town of night" The time [ to choose the operation time of the live from four items of "5 minutes", "15 minutes", "30 minutes", and a "1 hour" ] selection section 463, It consists of an O.K. button 464 pushed when selection of the operation place of the live and operation time is completed, and a returning button 465 which is pushed to return to a menu screen.

[0071] If the operation place and the operation time of the live are chosen from the street live screen 460 where the player was displayed on the portable telephone 2 and the O.K. button 464 is pushed, the operation place and the operation time of the live are transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the data of the street live determination screen according to the operation place and the operation time of the live are read from the event memory 150 by the street live processing section 106, and will be transmitted and displayed on In addition, when the returning button 465 is pushed, it is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 that the returning button 465 was pushed, and a menu screen is read from the event memory 150 by the street live processing section 106, and is transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0072] Drawing 15 is an example of the screen view of the street live determination screen displayed on the portable telephone 2 of a player, when the operation place and operation time of the live are chosen by the player in the street live screen 460 and the O.K. button 464 is pushed. If the operation place and operation time of the live are transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, the data of a street live determination screen will be read from the event memory 150 by the street live processing section 106, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0073] The street live determination screen 470 consists of a time [ to display the operation place and operation time of the live which were chosen in the street live

screen 460 ] place display 471, a guidance display 472 which displays guidance, and an O.K. button 473 pushed when the contents of the street live determination screen 470 are checked by the player.

[0074] If the contents of the street live determination screen 470 where the player was displayed on the portable telephone 2 are checked and the O.K. button 474 is pushed It is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 that the contents of the street live determination screen 470 were checked. After the street live operation time chosen in the street live screen 470 passes It is transmitted to the portable telephone 2 of a player as mail how the individual evaluation parameter of a player was updated by the street live processing section 106 as a result of the street live. Moreover, if the O.K. button 474 is pushed, it is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 that the contents of the street live determination screen 470 were checked, and the data of a menu screen will be read from the event memory 150 by the street live processing section 106, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0075] Drawing 16 is an example of the screen view of the search screen for an associate displayed on the portable telephone 2 of a player, when "the search for an associate" is chosen from a menu screen 430 during the period which works alone by the player as an activity item. If "the search for an associate" is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 as an activity item, the data of the search screen for an associate will be read from the event memory 150 by the search processing section 108 for an associate, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0076] The image display section 481 which displays the picture as which the search screen 480 for a friend expresses the search for a friend, The place selection section 482 which chooses from four places, "before a station", a "shopping center", "the bottom of elevated", and "the neon town of night", the place which carries out the search for a friend, It consists of an O.K. button 483 pushed when selection of the place of the search for a friend is completed, and a returning button 484 which is pushed to return to a menu screen 430.

[0077] If selection of the place of the search for a friend is completed from the search screen 480 for a friend where the player was displayed on the portable telephone 2 and the O.K. button 483 is pushed, the place of the search for a friend is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the data of the search determination screen for a friend according to the place of the search for a friend will be read from the event memory 150 by the search processing section 108 for a friend, and will be transmitted In addition, when the returning button 484 is pushed, it is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 that the returning button 484 was pushed, and the data of a menu screen 430 are read from the event memory 150 by the search processing section 108 for a friend, and are transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0078] Drawing 17 is an example of the screen view of the search determination

screen for a friend displayed on the portable telephone 2 of a player, when the operation place of the search for a friend is chosen by the player in the search screen 480 for a friend and the O.K. button 483 is pushed. If the operation place of the search for a friend is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, the data of the search determination screen for a friend will be read from the event memory 150 by the search processing section 108 for a friend, and will be transmitted and displayed on a portable telephone 2.

[0079] The search determination screen 490 for a friend consists of a place display 491 which displays the operation place of the search for a friend chosen in the search screen 480 for a friend, a guidance display 492 which displays guidance, and an O.K. button 493 pushed when the contents of the search determination screen 490 for a friend are checked by the player.

[0080] If the contents of the search determination screen 490 for a friend where the player was displayed on the portable telephone 2 are checked and the O.K. button 493 is pushed, it will be transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2 that the contents of the search determination screen 490 for a friend were checked. And three persons' player besides "the search for a friend" being under operation for every predetermined-time interval within the period in activity, and the operation place of the search for a friend being the same, and being able to form a band by four persons including the player concerned alone, by the search processing section 108 for a friend, (part information being different from each other) is searched. Furthermore, as a result of being searched, when the corresponding friend is found, by the search processing section 108 for a friend, the specific information (for example, authentication ID which specifies a portable telephone 2) which specifies the portable telephone 2 of four persons' member which constitutes a band is associated as a team of 1, and the member information memory 170 memorizes. And nickname, part information, etc. on a member which constitute a "band name" and a band are transmitted to the portable telephone 2 of the player concerned as mail. When the friend who corresponds within the period in activity alone is not found, an arrival-of-the-mail melody is determined based on the value of the individual evaluation parameter of the player concerned, it is transmitted to a portable telephone 2 by the call-signal-with-melodies creation processing section 110, and arrival-of-the-mail melody data serve as a game end by it.

[0081] Drawing 18 is an example of the screen view of the team event display screen displayed when a team event (band practice) is performed an amateur-bands activity period or during the major band activity. It is transmitted to the portable telephone 2 of all the members who a player carries out "the search for an associate", and the data of the team event display screen of the team event chosen at random from an associate being found by the event executive operation section 103 out of the team event the period to a game end, i.e., an amateur-bands activity period, or during the major band activity (a band formed) are read from the event memory 150, and constitute the team concerned.

[0082] The team event display screen 500 consists of the image display section 501 which displays the picture expressing the content of a team event, the band name display 502 which displays a band name, the guidance display 503 which displays guidance, a quiz display 504 which displays the quiz which is the content of an event, an alternative display 505 which displays the alternative of a reply of quiz, and an O.K. button 506 pushed after a player completes selection from alternative.

[0083] The quiz displayed on the quiz display 504 is quiz of form which gives the role of each member which constitutes a band here, and answers by cooperation of all the members' members. It evaluates whether four character of the whole from which a band is made to more specifically answer to each of the member to constitute, and the event evaluation processing section 104 is obtained as the result in from the 1st character of the reply which consists of the same number of characters (here four characters) as the composition number (here four persons) of a band to the 4th character is right.

[0084] Moreover, although this operation gestalt explained the case where one character was made to reply at a time to each of the member which constitutes a band, the gestalt which makes two or more characters answer to each of the member which constitutes a band is sufficient. In this case, the number of characters which multiplied by the number of characters answered to the composition number of a band turns into the number of characters of the whole reply. Furthermore, the gestalt to which the character which becomes each of the member which constitutes a band from the different number of characters for every part is made to answer is sufficient. In this case, the sum total of the number of characters assigned to each part serves as the number of characters of the whole reply.

[0085] If a player completes selection from the alternative display 505 and the O.K. button 504 is pushed, from a portable telephone 2, it will be transmitted to the game server 1 and alternative information will be kept primarily. and member all the members who constitute a band -- a reply -- completing (the O.K. button 504 being pushed by all the members' members) -- the value of the individual evaluation parameter of a player is updated by the event evaluation processing section 104 based on the reply result of all the members' members which constitute a band, and it is transmitted and stored in a database server 3

[0086] Drawing 19 is an example of the screen view of the conversation input screen displayed when "an associate and conversation" are chosen in a menu screen an amateur-bands activity period or during the major band activity. If a player chooses "an associate and conversation" in a menu screen an amateur-bands activity period or during the major band activity, the data of a conversation input screen will be read from the event memory 150 by an associate and the conversational-processing section 107, and will be transmitted and displayed on the portable telephone 2 of the player concerned.

[0087] The conversation input screen 510 consists of a guidance display 511 which

displays guidance, the message input section 512 which inputs a message to tell to the associate who constitutes a band, and a button 513 which is pushed after a player completes the input of a message and to send.

[0088] If the button 513 which a player completes the input of a message and sends is pushed, it will be transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the inputted message information will be transmitted to the portable telephone 2 of all the members' (however, the input person a message's removes) members which constitute the band with which the player which inputted the message by the associate and the conversational-processing section 107 belongs as mail.

[0089] Moreover, when the "status" is chosen in a menu screen 430, the status screen which can check its status or the status of other members in a \*\* team is displayed. On this status screen, it can determine whether perform processing of member deletion and a member supplement by displaying the value of individual evaluation parameters, such as "sense of pitch" of a player, "rhythmic sense", and "looks", and a player's becoming possible [ checking the capacity of other members ], and referring to this status.

[0090] Moreover, it is also possible that perusal of the reply of other members to the quiz displayed by the quiz display 504 is possible or to distribute by the E-mail etc.

[0091] Thereby, the view over the game of other members etc. comes to be known, and it can determine whether perform processing of member deletion and a member supplement. Furthermore, the view over the game of other members etc. also comes to be known by carrying out mail exchange with other players in a team by the associate and the conversational-processing section 107.

[0092] Drawing 20 is an example of the screen view of the call-signal-with-melodies acquisition screen displayed when "call-signal-with-melodies acquisition" is chosen in a menu screen. If a player chooses "call-signal-with-melodies acquisition" in a menu screen, the data of a call-signal-with-melodies acquisition screen will be read from the event memory 150 by the call-signal-with-melodies creation processing section 110, and will be transmitted and displayed on the portable telephone 2 of a player.

[0093] The call-signal-with-melodies acquisition screen 520 consists of a guidance display 521 which displays guidance, the selection section 522 which chooses whether an arrival-of-the-mail melody comes to hand, and an O.K. button 523 pushed after the aforementioned selection is completed.

[0094] If a player chooses "it creates" and the O.K. button 523 is pushed Creating an arrival-of-the-mail melody is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2. The arrival-of-the-mail melody of one music is chosen by the call-signal-with-melodies creation processing section 110, and the data of the arrival-of-the-mail melody concerned are read from the arrival-of-the-mail melody memory 160. After arrangement processing later mentioned on the arrival-of-the-mail melody (it is called a basic melody) furthermore read is performed, the data of the

arrival-of-the-mail melody after arrangement processing are transmitted to a portable telephone 2 from the game server 1. Here, selection of an arrival-of-the-mail melody shall be determined based on the value of the individual evaluation parameter of the player concerned (the high arrival-of-the-mail melody of a rank chosen, so that the value of an individual evaluation parameter is high), and the content of the arrangement processing performed to the selected arrival-of-the-mail melody shall also be determined based on the individual evaluation parameter of the player concerned (there are so few degrees of arrangement that the value of an individual evaluation parameter is high). On the other hand, if a player chooses "it returns" and the O.K. button 523 is pushed, returning to a menu screen is transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and the data of a menu screen will be read from the event memory 150 by the call-signal-with-melodies creation processing section 110, and will be transmitted and displayed on the portable telephone 2 of a player.

[0095] Drawing 21 is drawing showing an example of the arrangement processing performed by the call-signal-with-melodies creation processing section 110. (a) is a basic melody, as for (b), for (c), only the value of "sense of pitch" is as a result of [ of the basic melody of a low case ] arrangement processing among the individual evaluation parameters of a player, and only the value of d of "tenacity" is [ only the value of "rhythmic sense" is as a result of / of the basic melody of a low case / arrangement processing among the individual evaluation parameters of a player, and ] as a result of arrangement processing among the individual evaluation parameters Only the value of "sense of pitch" is arranged so that a pitch may separate from a low case, only the value of "rhythmic sense" is arranged so that sound length may separate from a low case, and only the value of "tenacity" is arranged by the low case so that music may become short.

[0096] this invention makes it possible to carry out, when the player in a team proposes change of the member which constitutes the band as a team in the above-mentioned amateur-bands activity period and a major band activity period. In response to the member deletion demand proposed from the portable telephone 2 in a team, this member deletion demand is distributed to other members in a team, and it is carried out because the response to this distributed member deletion demand chooses "support" or "the contrary", and the judgment of whether to recognize based on the principle of majority is performed. The principle of majority determines the adoption or rejection of a response of as opposed to [ in large numbers ] the aforementioned demand by the opinion of a person in a team. That is, when the number of the members "which agree" exceeds the number of the members "which oppose", it considers that the member deletion demand was recognized and the member concerned is withdrawn from a team. Then, in response to the member supplement demand proposed from the portable telephone 2 to add a new member to a team, this member supplement demand is distributed to other members in a team, and it is carried out because the response to this distributed member

supplement demand chooses "support" or "the contrary", and the judgment by whether it recognizes based on the principle of majority is performed. That is, when the number of the members "which agree" exceeds the number of the members "which oppose", the player which is not registered into a team is made to join a team. Thus, exchange of the member in a team is performed.

[0097] Drawing 22 is a flow chart which shows the procedure of member information deletion, drawing 23 is an example of a screen transition diagram when "it complains of the dissatisfaction of a member" is chosen by the band menu screen 610, and drawing 24, and 25 and 26 are examples of a screen view distributed to a portable telephone 2.

[0098] First, if the main menu screen 600 of drawing 23 is displayed by the game advance processing section 100 and a "band menu" is chosen on this main menu screen 600, the band menu screen (demand item selection screen) 510 will be displayed. If "it complains of a member's dissatisfaction" is chosen in the band menu screen 610, it will be transmitted to a portable telephone 2 by the member information deletion section 111 (ST51), and the deletion member selection screen 611 will be displayed on the monitor 202 of a portable telephone 2. The purport which complains of the dissatisfaction of a member is indicated on this deletion member selection screen 511. Here, "the item A which chooses the member to which a player asks for deletion, for example, a "user", (vocal), and User C (base)", "User D (drum) etc.", etc. are displayed, and selection of a player is received. If one of items is chosen here, the determination screen 612 will be transmitted by the member information deletion section 111 (ST52), and it will be displayed on a monitor 202. The determination screen 612 is a screen transmitted when "User A (vocal)" is chosen in the deletion member selection screen 611, when "no" is chosen here, is that it is ended and will return to the band menu screen 610. Here, the check screen 613 which checks the content currently displayed on the determination screen 612 will be transmitted to a portable telephone 2 by the member information deletion section 111 (ST53), and " " will be displayed on a monitor 202, if it is and " " is chosen. Then, it will be transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and a member deletion demand will return to the band menu screen 510. If a member deletion demand is received (it is YES at ST54), if the game server 1 has access to this game from other members (it is YES at ST55), it will transmit the vote screen 701 ( drawing 24 ) to each next time (ST56). The vote screen 701 is displayed on the monitor 202 of a portable telephone 2, "the contrary" or "support" is chosen by the player and the game server 1 receives as response information by it (ST57). If all response information is received in the game server 1 (it is YES at ST58), judgment processing of approval and rejection will be performed by the member information deletion section 111 (ST59). Considering that this judgment processing is recognition (approval), when the number of the portable telephones 2 which chose "support" exceeds the number of the portable telephones 2 which chose "the contrary", (it is YES at ST60) in response to this recognition

response, the member information deletion section 111 deletes the specific information of the portable telephone 2 concerned from the member information memory 170 (ST61). When the portable telephone 2 which chose "the contrary" in judgment processing of a step ST 60 exceeds the portable telephone 2 which chose "support", it is not regarded as recognition (it is NO at ST60), but it progresses to a step ST 63. in addition, in judgment processing of a step ST 59, when the number of the responses of "support" and "the contrary" is the same number, it can set up so that it may be decided beforehand that it will be either, and "the contrary" is chosen with this operation gestalt (it does not recognize) — it is set up like And a judgment result is transmitted by the E-mail distribution section 116 to all the members in a band (ST62). Drawing 25 and 26 are examples of a mail screen which report a judgment result, and the approval screen 702 is a screen displayed on a monitor 202, when a member deletion demand is recognized, and the rejection screen 703 is a screen displayed on a monitor 202, when a member deletion demand is rejected.

[0099] Drawing 27 is a flow chart which shows the procedure of member supplement processing, drawing 28 is an example of a screen transition diagram when "looking for a new member" is chosen by the band menu screen 610, and drawing 29 , and 30 and 31 are examples of a screen view distributed to a portable telephone 2.

[0100] First, if "a new member is looked for" is chosen in the band menu screen 610 of drawing 28 , it will be transmitted to a portable telephone 2 by the member supplement processing section 112 (ST71), and the subscription condition selection screen 621 will be displayed on a monitor 202. The purport which invites a new member is indicated on this subscription condition selection screen 621. Here, "the subscription conditions required of a new member, for example, "anyone is sufficient", a with an average level of three or more man", "a with an average level of five or more man", etc. are displayed, and selection of a player is received. If one of items is chosen here, the determination screen 622 will be transmitted by the member supplement processing section 112 (ST72). The determination screen 622 is a screen transmitted when "anyone is sufficient" is chosen in the subscription condition selection screen 621, when "O.K." is chosen here, it will be transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and that the content currently displayed on the determination screen 622 was checked will return to the band menu screen 610. If a member supplement demand is received (it is YES at ST73), if the game server 1 has access to this game from other members (it is YES at ST74), it will transmit the vote screen 711 ( drawing 29 ) to each next time (ST75). The vote screen 711 is displayed on the monitor 202 of a portable telephone 2, a player answers by choosing "the contrary" or "support", and response information is received by the game server 1 (ST76). If all response information is received (it is YES at ST77), judgment processing of approval and rejection will be performed by the member supplement processing section 112 (ST78). Regarding it as recognition, when the number of the portable telephones 2 which chose "support" exceeds the number of the portable telephones 2 which chose "the contrary", (it is YES at



ST79) in response to this recognition response, the member supplement processing section 111 selects the portable telephone 2 which fulfills subscription conditions, and memorizes the specific information of the selected portable telephone 2 concerned in the member information memory 170 (ST80). In addition, in case the portable telephone 2 which fulfills subscription conditions here is selected, it is made not to be selected in the member information deletion section 111 by the portable telephone 2 deleted from the team concerned of the member information memory 170. When the portable telephone 2 which chose "the contrary" in judgment processing of a step ST 79 exceeds the portable telephone 2 which chose "support", it is not regarded as recognition (it is NO at ST79), but it progresses to a step ST 81. in addition, in judgment processing of a step ST 78, it can set up so that it may be decided beforehand that it will be either, when the number of the responses of "support" and "the contrary" is the same number, and with this operation gestalt, when the number of "support" and "the contraries" is the same number, "the contrary" is chosen beforehand (it does not recognize) — like — a setup — now, it is And a judgment result is transmitted by the E-mail distribution section 116 to all the members in a band. Drawing 30 and 31 are examples of a mail screen which report a judgment result, and the approval screen 712 is a screen displayed on a monitor 202, when a member supplement demand is recognized, and the rejection screen 713 is a screen displayed on a monitor 202, when not recognized.

[0101] Drawing 32 is a flow chart which shows the procedure of team dismissal processing, drawing 33 is an example of a screen transition diagram when "a dismissal is offered" is chosen by the band menu screen 610, and drawing 34 , and 35 and 36 are examples of a screen view distributed to a portable telephone 2.

[0102] First, if "a dismissal is offered" is chosen by the band menu screen 610 of drawing 33 , it will be transmitted to a portable telephone 2 by the team dismissal processing section 113 (ST91), and the team dismissal determination screen 631 will be displayed on a monitor 202. The purport which disperses a band is indicated on this team dismissal determination screen 631. When "no" is chosen here, it will return to the band menu screen 610. The check screen 532 will be transmitted by the team dismissal processing section 113 (ST92), and " " will be displayed on a monitor 202, if it is and " " is chosen. When "O.K." is chosen on this check screen 632, it will be transmitted to the game server 1 from a portable telephone 2, and that the content currently displayed on the check screen 632 was checked will return to the band menu screen 610. If the game server 1 has access to this game from other members in a team next time when the call for a team dismissal is received (it is YES at ST93), it will transmit the vote screen 721 ( drawing 34 ) to each (ST95). The vote screen 721 is displayed on the monitor 202 of a portable telephone 2, a player answers by choosing "the contrary" or "support", and response information is received by the game server 1 (ST96). If the response from all the portable telephones 2 is received (it is YES at ST97), judgment processing of approval and rejection will be performed by the team dismissal processing section 113 (ST98). In

judgment processing, when the number of the portable telephones 2 which chose "support" exceeds the number of the portable telephones 2 which chose "the contrary", it is regarded as recognition (it is YES at ST99), and in response to this recognition response, the team dismissal processing section 113 deletes the specific information of all the portable telephones 2 in a team from the member information memory 170 (ST100). When the portable telephone 2 which chose "the contrary" in judgment processing of a step ST 99 exceeds the portable telephone 2 which chose "support", it is not regarded as recognition (it is NO at ST99), but it progresses to a step ST 101. in addition, in judgment processing of a step ST 98, it can set up so that it may be decided beforehand that it will be either, when the number of the responses of "support" and "the contrary" is the same number, and with this operation gestalt, when the number of "support" and "the contraries" is the same number, "the contrary" is chosen beforehand (it does not recognize) — like — a setup — now, it is And a judgment result is transmitted by the E-mail distribution section 116 to the portable telephone 2 of all the members in a band (ST101). Drawing 35 and 36 are examples of a mail screen which report a judgment result, the approval screen 722 is a screen displayed when the call for a team dismissal is recognized, and the rejection screen 723 is a screen displayed when the call for a team dismissal is rejected.

[0103] Drawing 37 is a flow chart which shows the procedure of team withdrawal processing, drawing 38 is an example of a screen transition diagram when "it secedes" is chosen by the band menu screen 610, and drawing 39 is an example of a screen view distributed to a portable telephone 2.

[0104] First, if "it secedes" is chosen in the band menu screen 610 of drawing 38, the team withdrawal determination screen 641 will be transmitted to a portable telephone 2 by the team withdrawal processing section 114 (ST111), and on this team withdrawal determination screen 641, the purport which checks that the player concerned leaves a band is indicated. When "no" is chosen here, it will return to the band menu screen 610. If "is and" is chosen, the player concerned will leave the band which belongs now and the determination screen 642 will be transmitted by the team withdrawal processing section 114 (ST112). Here, when "O.K." is chosen, it will be received by the game server 1 from a portable telephone 2 (ST113), and that the content currently displayed on the check screen 642 was checked will return to the band menu screen 610. The team withdrawal processing section 114 deletes the specific information of the portable telephone 2 concerned from the member information memory 170 (ST114). In this case, the response to other members is not performed but the mail screen 731 ( drawing 39 ) where the content of the left purport is displayed is transmitted by the E-mail distribution section 141 to other members in a band by the E-mail (ST115).

[0105] In addition, this invention is applicable also to the following modes.

[0106] (A) Although this operation gestalt explained the case where a band was constituted as a team, the game which forms teams, such as a chorus, baseball, and

soccer, and two or more terminal units in addition to this are applicable also to the game constituted as one team. In this case, the high network game of versatility can be offered more.

[0107] (B) Although this operation gestalt explained the case where selection of an arrival-of-the-mail melody and arrangement processing of an arrival-of-the-mail melody were performed based on the value of a game person's individual evaluation parameter, the gestalt which performs either is sufficient. Arrangement processing becomes unnecessary in performing only selection of an arrival-of-the-mail melody. When performing only arrangement processing of an arrival-of-the-mail melody, the capacity of the memory which stores an arrival-of-the-mail melody can be reduced.

[0108] (C) Although this operation gestalt explained the case where the arrival-of-the-mail melody of one music was offered, the gestalt provided with the arrival-of-the-mail melody of two or more music is sufficient. In this case, the number of music offered based on the value of a game person's individual evaluation parameter also becomes possible [ changing ], and the increase of the complexity of a game and its interest nature improve.

[0109] (D) Although the mobile transmitter, especially the portable telephone 2 explained as a terminal unit with this operation gestalt, the personal computer equipped with a monitor or the key stroke section etc. is sufficient as it while this invention is not limited to this but is equipped with the communication modem to networks (a cable, radio), such as a public telephone, the Internet, and electronic (E) mail. Transmission and reception of the image information which was compressed by the JPEG method etc. in the case of the personal computer are attained, -izing also of the amount of information of game data can be carried out [ extensive ], and its applicability to various games improves.

[0110] (E) Although the proposal of the subject for discussion by the player is performed by choosing two or more items with this operation gestalt, the mode into which it is not limited to this but a player inputs a direct text is sufficient as this invention. In this case, the complexity of a game becomes increase and the thing which is more rich in interest.

[0111]

[Effect of the Invention] According to invention according to claim 1, the member from which a game intention differs, or the low member of a capacity value can be deleted from the inside of a team, and a still newer member can be made to join a team. Exchange of the member constituted as a team is performed by this, the member and game which have the same game intention can be gone on, and it becomes the game which is rich in interest.

[0112] According to invention according to claim 2, since the game history of other players in a team can be referred to, it becomes the reference at the time of deleting the member of a player.

[0113] According to invention according to claim 3, since the intention of the member in a team can be made to reflect on the occasion of recognition of member

deletion, it becomes the game which is rich in interest.

[0114] According to invention according to claim 4, since the intention of the member in a team can be made to reflect on the occasion of recognition of a member supplement, it becomes the game which is rich in interest.

[0115] According to invention according to claim 5, since the result of a judgment of recognition is distributed by the E-mail to the terminal unit in a team, a player can check the result of a member deletion demand and a member supplement demand.

[0116] According to invention according to claim 6, the member for which a player asks can be made to join, and since it becomes that in which the intention of a player is reflected, a team can be supplemented with a player with the same intention, and it becomes the game which is rich in interest.

[0117] Since it is lost according to invention according to claim 7 that the deleted terminal unit joins the same team again, a surely new player is registered.

[0118] Since it is lost according to invention according to claim 8 that the terminal unit of the same role exists in the same team, the role of each player is established and it becomes the game which is rich in interest.

[0119] According to invention according to claim 9, the member from which a game intention differs, or the low member of a capacity value can be deleted from the inside of a team, and a still newer member can be made to join a team. Exchange of the member constituted as a team is performed by this, the member and game which have the same game intention can be gone on, and it becomes the game which is rich in interest.

[0120] According to invention according to claim 10, the member from which a game intention differs, or the low member of a capacity value can be deleted from the inside of a team, and a still newer member can be made to join a team. Exchange of the member constituted as a team is performed by this, the member and game which have the same game intention can be gone on, and it becomes the game which is rich in interest.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

### [Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is drawing showing the whole network game system composition to which this invention is applied.

[Drawing 2] It is the functional block diagram of arrival-of-the-mail melody acquisition game equipment.

[Drawing 3] It is the block diagram of the portable telephone which is an example of a terminal unit.

[Drawing 4] It is the flow chart which shows the rough procedure of the whole game.

[Drawing 5] It is the flow chart which shows the procedure of the game in the period which works alone.

[Drawing 6] It is the flow chart which shows the procedure of the game in an amateur-bands activity period.

[Drawing 7] It is the flow chart which shows the procedure of the game in a major band activity period.

[Drawing 8] It is an example of the screen view of the personal information input screen displayed when a game person performs member registration.

[Drawing 9] It is an example of the screen view of the part selection screen displayed in case the part of the game person in the band as a team is inputted.

[Drawing 10] It is an example of the screen view of the event display screen displayed when an event is performed.

[Drawing 11] It is an example of the screen view of the menu screen which chooses activity.

[Drawing 12] It is an example of the screen view of an individual practice screen.

[Drawing 13] It is an example of the screen view of the individual practice result display screen.

[Drawing 14] It is an example of the screen view of a street live screen.

[Drawing 15] It is an example of the screen view of a street live determination screen.

[Drawing 16] It is an example of the screen view of the search screen for an associate.

[Drawing 17] It is an example of the screen view of the search determination screen for an associate.

[Drawing 18] It is an example of the screen view of the team event display screen.

[Drawing 19] It is an example of the screen view of a conversation input screen.

[Drawing 20] It is an example of the screen view of a call-signal-with-melodies acquisition screen.

[Drawing 21] It is drawing showing an example of the arrangement processing performed by the call-signal-with-melodies creation processing section.

[Drawing 22] It is the flow chart which shows the procedure of member information deletion.

[Drawing 23] It is an example of a screen transition diagram when "it complains of a member's dissatisfaction" is chosen by the band menu screen.

[Drawing 24] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 25] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 26] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 27] It is the flow chart which shows the procedure of member supplement processing.

[Drawing 28] It is an example of a screen transition diagram when "looking for a new member" is chosen by the band menu screen.

[Drawing 29] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 30] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 31] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 32] It is the flow chart which shows the procedure of team dismissal processing.

[Drawing 33] It is an example of a screen transition diagram when "a dismissal is offered" is chosen by the band menu screen.

[Drawing 34] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 35] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 36] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Drawing 37] It is the flow chart which shows the procedure of team withdrawal processing.

[Drawing 38] It is an example of a screen transition diagram when "it secedes" is chosen by the band menu screen.

[Drawing 39] It is an example of a screen view distributed to a portable telephone.

[Description of Notations]

1 Game Server

2 Portable Telephone

3 Database Server

4 Network Center

10 Arrival-of-the-Mail Melody Acquisition Game Equipment

100 Game Advance Processing Section

101 Personal Information Registration Processing Section

102 Musical Instrument Determination Processing Section

103 Event Executive Operation Section

104 Event Evaluation Section

105 Individual Practice Processing Section

106 Street Live Processing Section

107 Associate and Conversational-Processing Section

108 Search Processing Section for Associate

110 Call-Signal-with-Melodies Creation Processing Section

111 Member Information Deletion Section

112 Member Supplement Processing Section

113 Team Dismissal Processing Section  
114 Team Withdrawal Processing Section  
140 Communications Department  
141 E-mail Distribution Section  
150 Event Memory  
160 Arrival-of-the-Mail Melody Memory  
170 Member Information Memory  
180 ROM  
190 RAM

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

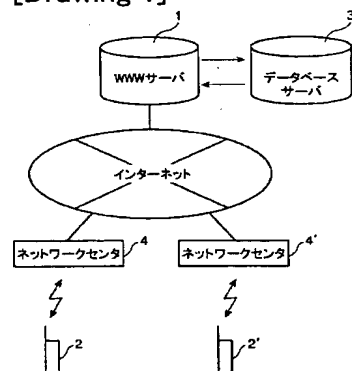
2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

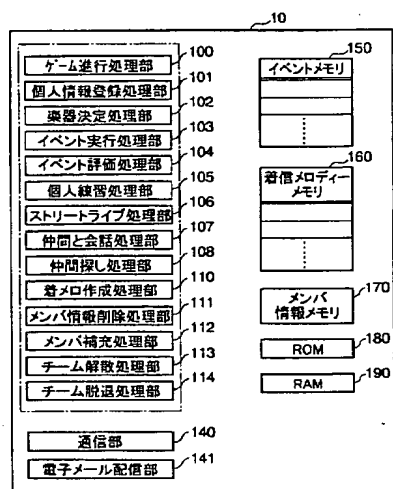
---

**DRAWINGS**

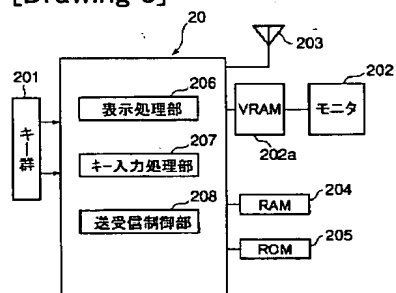
[Drawing 1]



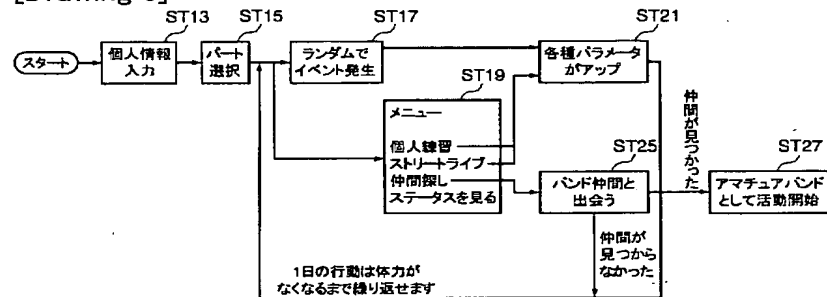
[Drawing 2]



[Drawing 3]



[Drawing 5]



[Drawing 8]



400

401 { \*個人情報登録\*

このゲームで使用  
する個人情報を入  
力して下さい。

402 { ニックネーム(必須)

403 { 性別  
●男性  
○女性  
○ないしよ

404 { 好きな音楽は?  
J-POP

405 { 住んでいる所  
北海道

406 { 年齢 歳

407 { 何か一言

408 { 画像表示  
●する  
○しない

409 { OK

[Drawing 17]

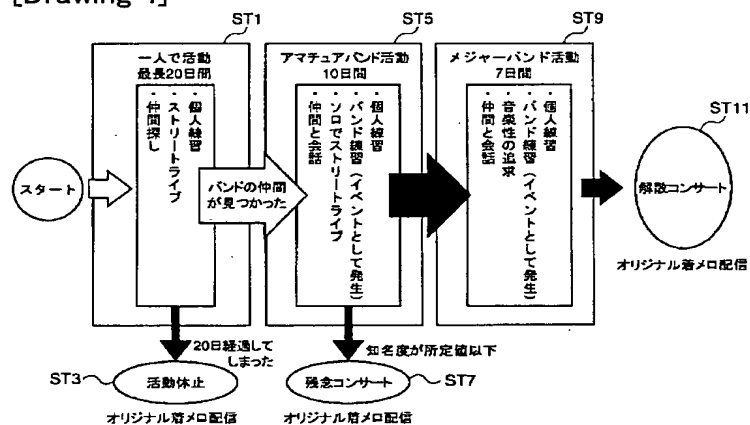
491 { 駅前で仲間を探すこと  
にしました。

492 { 仲間が見つかるとメー  
ルでお知らせします。

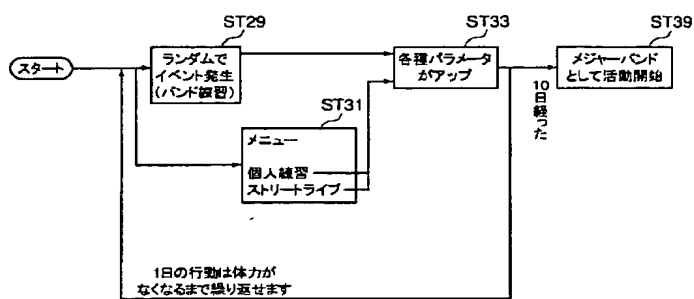
493 { OK

490

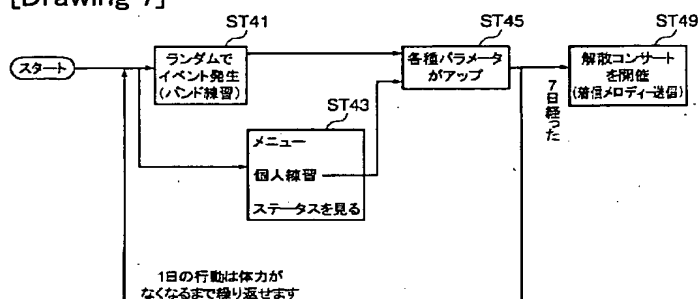
[Drawing 4]



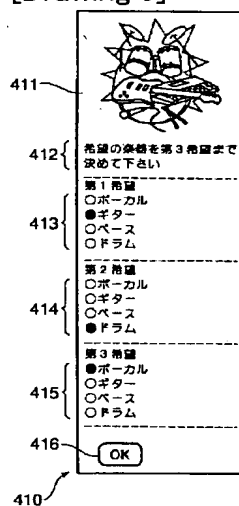
[Drawing 6]



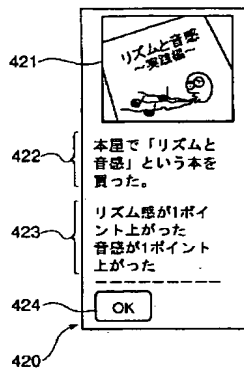
[Drawing 7]



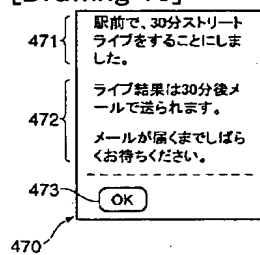
[Drawing 9]



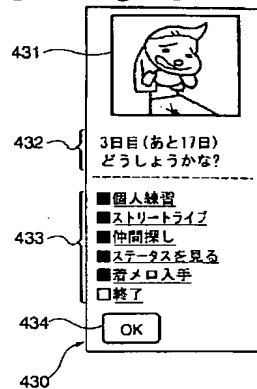
[Drawing 10]



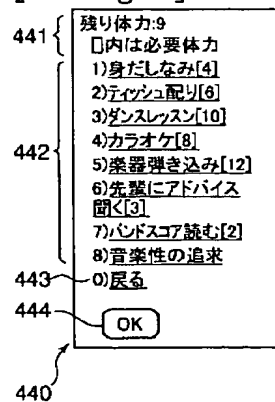
[Drawing 15]



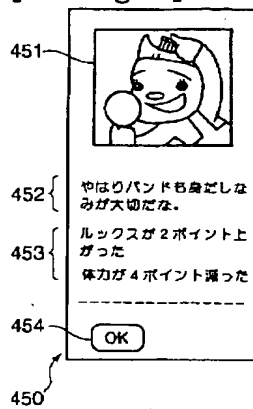
[Drawing 11]



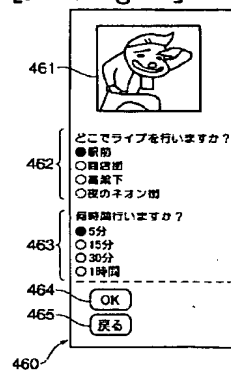
[Drawing 12]



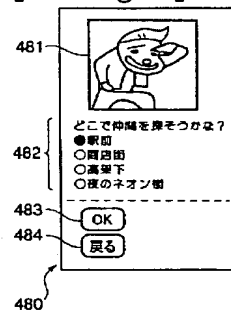
[Drawing 13]



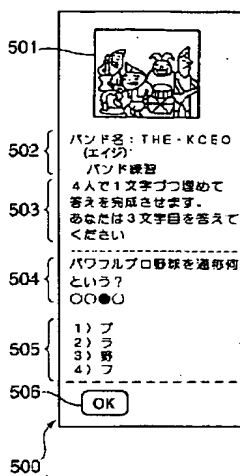
[Drawing 14]



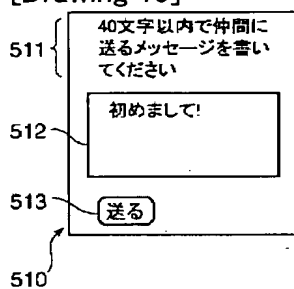
[Drawing 16]



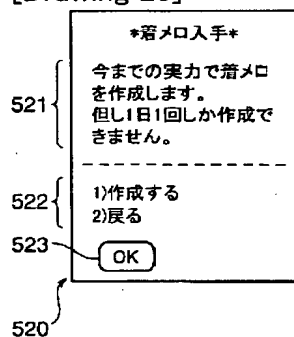
[Drawing 18]



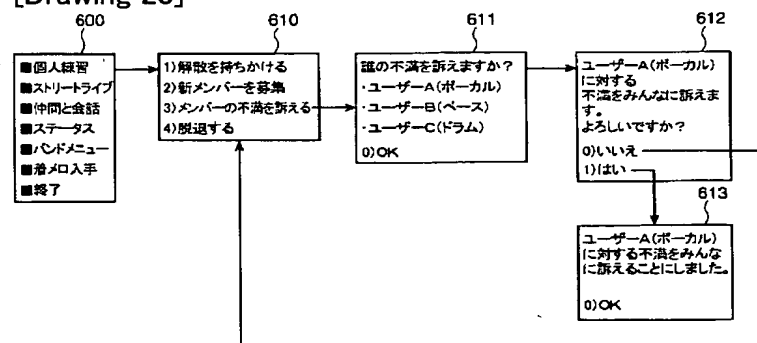
[Drawing 19]



[Drawing 20]

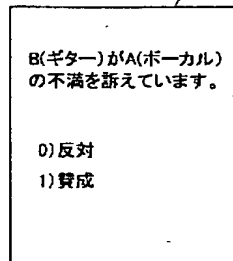


[Drawing 23]



[Drawing 24]

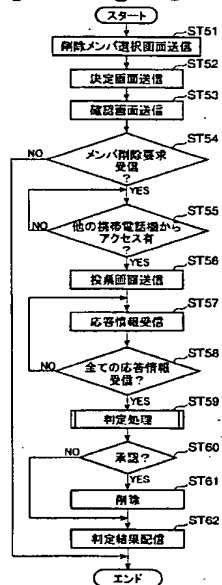
701



[Drawing 21]

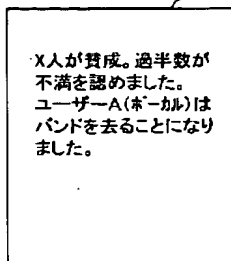
(a) 基本メロディー	ド レ ド ファ (レ) (レ)	
(b) 音感が低い	ド レ ド ソ (レ) (レ)	音程がはずれます。
(c) リズム感が低い	ド レ ド ファ (レ) (レ)	音長がはずれます。
(d) 持久力が低い	ド レ ド	曲が短くなります。

[Drawing 22]



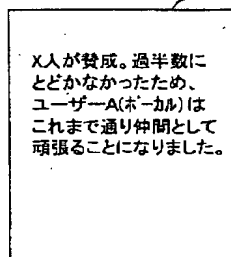
[Drawing 25]

702

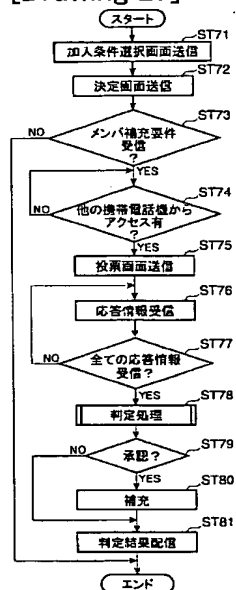


[Drawing 26]

703



[Drawing 27]



[Drawing 29]

711

B(ギター)が新メンバー  
の募集を提案しています  
[募集条件]誰でもいい  
でよろしいですか？

- 0) 反対
- 1) 賛成

[Drawing 30]

712

X人が賛成。過半数が  
募集に賛成しました。  
バンド募集をします。

[Drawing 31]

713

X人が賛成。過半数に  
とどきませんでした。  
今回は募集を見送り  
ました。

[Drawing 34]

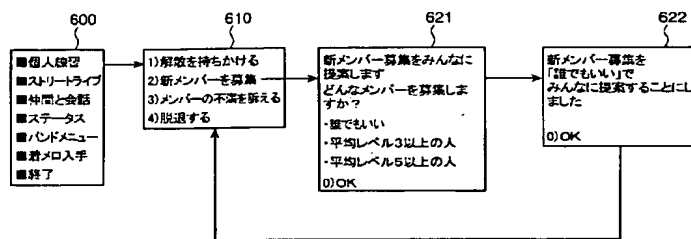
721

B(ギター)が解散を持ち  
かけてきました。  
どうしますか？

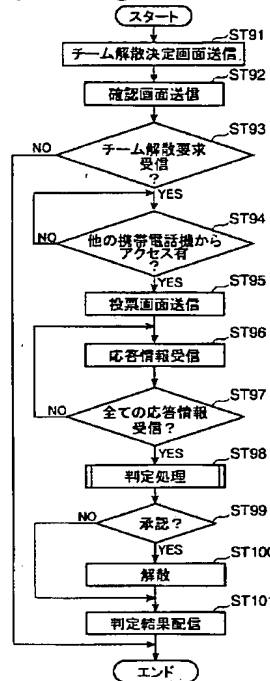
- 0) 反対
- 1) 賛成

[Drawing 28]

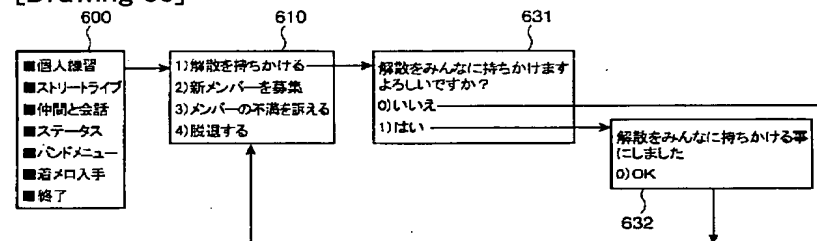




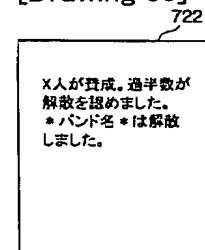
[Drawing 32]



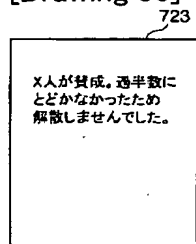
[Drawing 33]



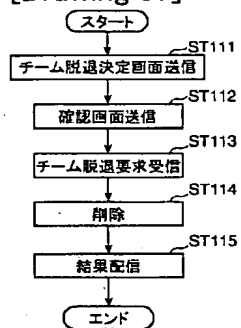
[Drawing 35]



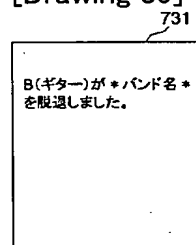
[Drawing 36]



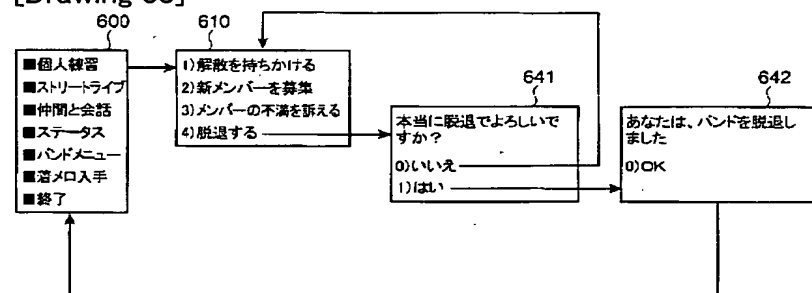
[Drawing 37]



[Drawing 39]



[Drawing 38]



[Translation done.]